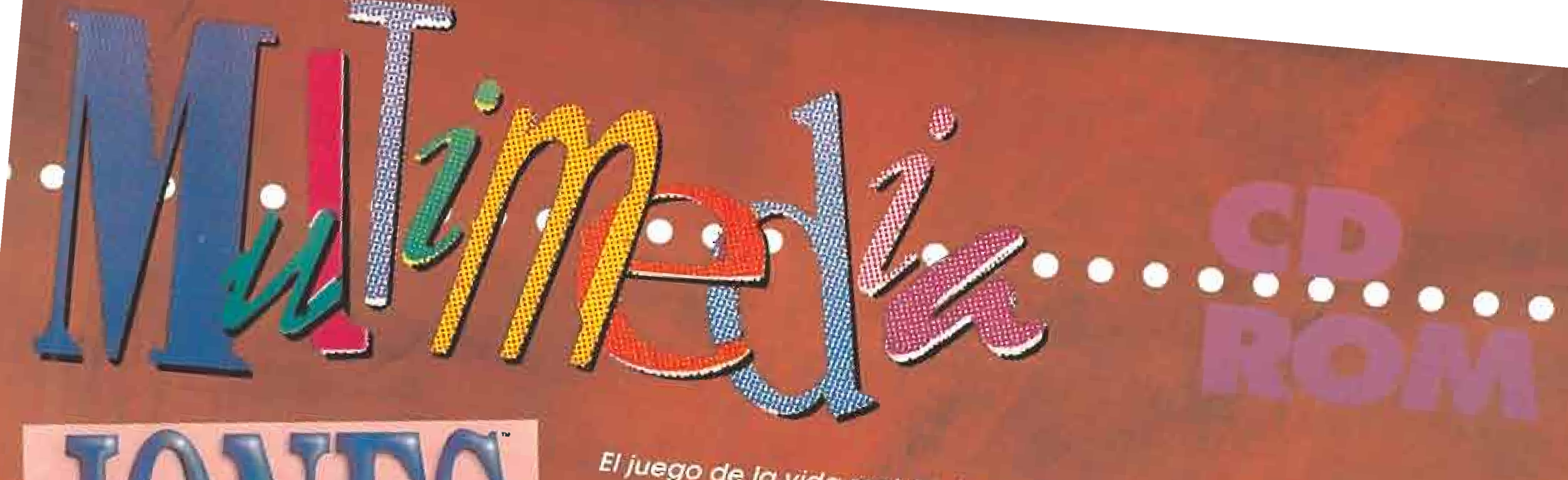
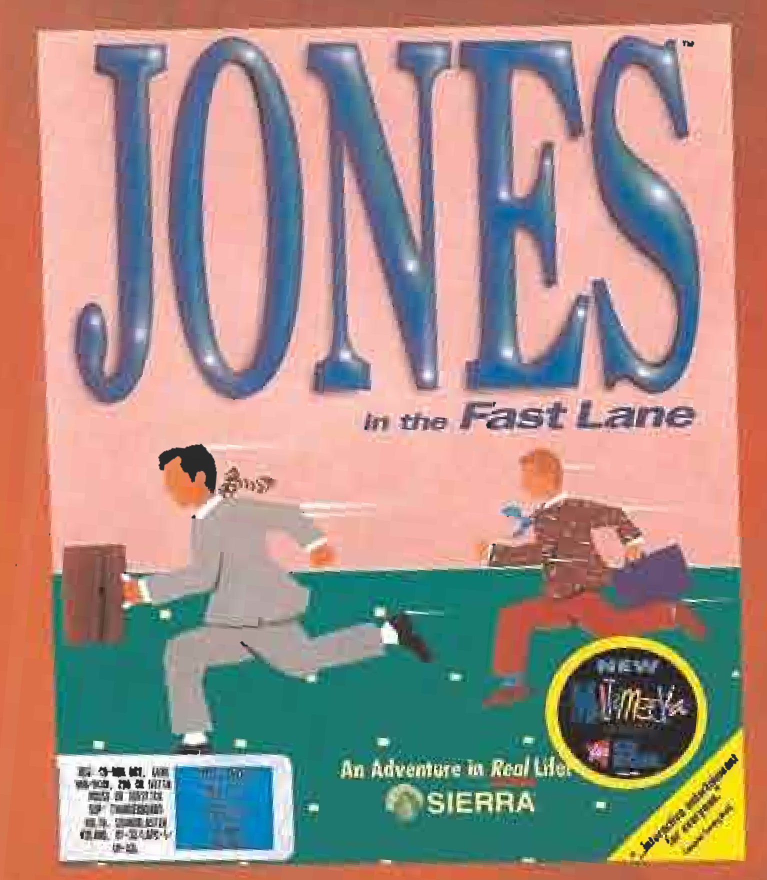

Número 47
HOBBY PRESS
225 ptas.
MICROmanía
Sólo para adictos
Hook
Entrevista con su programador
EXCLUSIVA
Así serán
LARRY I
Un Playboy con mala suerte
TITUS THE FOX
El zorro del desierto
Solución y mapas
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
¡LA AVENTURA MÁS ESPERADA DEL AÑO!
La venganza de LeChuck
MONKEY ISLAND 2
...y además
SIM EARTH • F117A • CASTLES • POPULOUS 2 • THE GAMES WINTER CHALLENGE



LA
PIRATERIA
ES DELITO





El juego de la vida real. Tú y cualquier combinación de 1 a 3 jugadores competís por ser el primero en conseguir la meta en dinero, felicidad, educación y carrera. Es un juego de ambición, motivación y competición, pero la vida también puede ser divertida si eres JONES IN THE FAST LANE.

Una aventura gráfica para niños tan sencilla que hasta los más pequeños pueden jugar. Incluye una guía para que el padre ayude a su hijo en su nueva experiencia. "Simplemente un modo delicioso de aprender". Computer Entertainer Magazine.



STATE-OF-THE-ART ARCADE ACTION!

STELLAR 7

Dynamix

6 Colores, movimientos rapidísimos, sorprendentes
cenarios planetarios pintados a mano, más de 20
emigos diferentes cada uno con distintas estrategias
ivel de inteligencia.
reíbles efectos especiales!

¡ENTRA EN LA LOCURA MULTIMEDIA Y CONVIERTE A TU PC EN UN AUTÉNTICO MONSTRUO!

LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA HACE POSIBLE QUE CADA PERSONAJE TENGA VOZ HUMANA DIGITALIZADA, PERFECTAMENTE SINCRONIZADA CON EL MOVIMIENTO DE LOS LABIOS.

NO ENCONTRARÁS CAJAS DE TEXTO EN NINGÚN MOMENTO Y SENTIRÁS QUE LOS PERSONAJES ESTÁN EN LA MISMA HABITACIÓN QUE TÚ. LOS GRÁFICOS PINTADOS A MANO Y LA ANIMACIÓN 3D TE LLEVARÁN A NUEVOS MUNDOS.

MULTIMEDIA ES LA NUEVA EXPERIENCIA.



ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID



Sólo para adictos

Año VIII. - Nº 47 - Abril 1992 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Directora Comercial
María C. Perera
Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek De la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio y José Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaría de Redacción
Laura González
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel. 654 84 19/654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 654 81 99 Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira

Distribución
Coedis, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

Difusión controlada por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

«The Secret of Monkey Island 2», la esperada más aventura de los últimos tiempos aterriza en nuestro país para causar pasiones entre los todos los aficionados.


PC
«Monkey Island 2»


AMIGA
«Hook»


PC
«Larry I»


PC
«F-117 A»

AMIGA
«Titus the fox»

Llevábamos meses esperando la vuelta de Guybrush Threepwood y por fin ya está aquí. «The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's revenge» es nuestro tema central de portada y todo un señor juegazo. Tampoco hemos olvidado otra pareja de programas muy importantes que os presentamos en exclusiva: «Hook», lo último de Spielberg que aterriza directamente de la mano de Ocean, y «Leisure Suit Larry in the land of the lounge lizards», las nuevas aventuras de un "rodríguez" cuarentón que consagró a Sierra en su versión original. «Bonanza Bros» es el megajuego de este mes y además un arcade super-divertido. En nuestras páginas de actualidad os contamos la visita de uno de los directivos de Infogrames que nos mostró lo que nos espera en los próximos meses. Llegamos a los maniacos. Aquí, además de las interesantes respuestas de Ferhergón a todas vuestras dudas, podréis leer un especial sobre «Obitus», la entrada de Psygnosis en el mundo de los RPG, entrada muy pero que muy fuerte. Nuestras páginas de consolas incluyen este mes «Quackshot», «Hellfire», «The Simpsons», «Guerrilla War»... y muchos más. En "punto de mira" podréis ver analizados juegos como «Paragliding», «Son Shu Shi», «Alcatraz», «Psyborg». Todos ellos acompañados por comentarios especiales de «Sim Earth», «Populous 2», «The Games Winter Challenge» y «Castles».
Le llegan ya el turno a los "patas arriba". Estamos muy orgullosos de habernos terminado – ¡palabra, es todo un triunfo!– «Titus the Fox» y de presentaros un estupendo reportaje gracias al que váis a ser capaces de tener nuestro mismo éxito. Mapas, solución, trucos... ¿qué más queréis? Luego, los aficionados a los simuladores tendréis también la posibilidad de dominar el «F-117A Stealth fighter», un programa de Microprose que hemos "destripado" para vosotros para que tengáis clara la forma de tener un "buen vuelo".
Para terminar, nuestras secciones habituales: Arcade machine, panorama audiovisual y cargadores para todos los sistemas.
Estamos seguro que este número os va a gustar "mogollón". ¿A qué esperáis? Pasad rápidamente la página...

La Redacción.



Un mundo fantástico





Cyberdreams es el nombre de una nueva compañía americana que cuenta en su equipo con un impresionante plantel de grandes programadores. La filosofía de Cyberdreams, llegar más allá en el mundo del videojuego o como dice su slogan: "desarrollar nuevos modos de asombrar", les ha llevado a contar con grandes maestros de todos los campos para realizar sus proyectos. El primero se llama «DarkSeed» y en su realización está involucrado H.R. Giger, un artista gráfico surrealista cuyos diseños han servido de base a películas como Alien o Poltergeist 2. «DarkSeed» es una aventura de ciencia ficción en la que tendremos que convencer al mundo de que una extraña raza de criaturas extraterrestres quiere apoderarse de la humanidad. Con unos alucinantes gráficos el juego promete ser un bombazo sobre el que os mantendremos informados.

Cyberdreams tiene también otros proyectos que pronto verán la luz y probablemente, darán asimismo mucho que hablar; «The Evolver» y «CyberRace» son sus nombres. De momento parece que con «DarkSeed» podemos decir eso de: "ha nacido una estrella".

Descubrir nuevas formas de vida

Por estas fechas cumple 25 años la serie de ciencia ficción más importante de todos los tiempos: Star Trek. Los "trekkies" españoles estamos de suerte porque además de poder ver la serie y su secuela, –«La nueva generación»–, en casi todas las televisiones autonómicas y estar a punto de estrenarse «Star Trek VI» en el cine, dentro de poco vamos a poder disfrutar de las aventuras del U.S.S. Enterprise también en nuestros ordenadores. «Star Trek 25th Aniversary» es un juego de aventuras realizado por Interplay en el que podremos tomar la personalidad de Kirk, Spock, McCoy o sus colegas en sus emocionantes viajes por el espacio.

Un deporte que hace afición

«Links» ha sido el programa de golf más revolucionario de los últimos tiempos. Access, sus creadores lo saben, y claro, se imponía una segunda parte.

«Links Pro (Links 2)» será, según prometen sus programadores, aún más impresionante que la primera parte. Se ha reprogramado casi totalmente el juego y se han incluido nuevas opciones además de acelerar la creación de los campos y facilitar su manejo a los usuarios más inexpertos.

Mientras esperamos la llegada de esta segunda parte, los "Amigadictos" podréis disfrutar de la versión de «Links» para el dieciséis bits de Commodore que también está a punto de salir.

¿Encontraremos a Carmen Sandiego?

A pesar de la simplicidad de su argumento, «¿Dónde está Carmen SanDiego?» ha gozado de la suficiente popularidad como para que su distribuidora se haya decidido a editar otro título de la serie. «Where in time is Carmen SanDiego?» es un programa que salió hace ya bastante tiempo en el resto del mundo y que ahora va a ser publicado en nuestro país. Después de aprender geografía le ha tocado el turno a la historia.



U.S.Gold continúa empeñada en trasladar a nuestros ordenadores las más brillantes producciones de Sega, la todopoderosa compañía japonesa del mundo de las recreativas. En esta ocasión le ha tocado el turno a uno de sus últimos éxitos, «Bonanza Bros», un arcade repleto de sentido del humor.

- **U.S.GOLD**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade de plataformas**



Mobo y Robo, quienes, sin pensárselo demasiado, perfectamente podrían ser considerados como los clones robóticos de los legendarios Stan Laury y Oliver Hardy (el Gordo y el Flaco, para entendernos), son dos pintorescos ladronzuelos de tres al cuarto más fichados por la policía que el Lute cuando era el Lute.

Como parece que ni la cárcel es capaz de amendrentar a estos empedernidos amigos de lo ajeno, la única posibilidad de reinserción que se les ha ocurrido al comité de jueces encargados de decidir su futuro, es que utilicen sus dotes de delincuentes en algo de provecho para la sociedad, como por ejemplo comprobar el buen funcionamiento de los sistemas de seguridad de algunos de los más importantes edificios de la ciudad, como el banco, el casino, etc.

Para ello nada mejor que tratar de internarse en su interior, conseguir desactivar los mecanismos de alarma, deshacerse de los vigilantes y apoderarse de cuantos objetos de valor encuentren. Eso sí, todo por un buen fin, ya que sólo se trata de un simulacro de robo destinado a comprobar que cada edificio está a salvo de verdaderos y definitivos ladrones.

Alevosía y nocturnidad

Así que alla ván nuestros protagonistas, manos a la obra y ganzúas a punto, dispuestos a quebrantar la ley sin contemplaciones y dejar su honor de "quinquis" por todo lo alto.

Para conseguir su misión, y aparte de su propia experiencia adquirida en años de actividades poco lícitas, cuentan con la inestimable ayuda de una pistola paralizadora, capaz de dejar inmóvil durante apenas unos segundos a quien se les ponga por delante. En cualquier caso será muy conveniente que anden con pies de plomo –cosa bastante cercana a la realidad por otra parte– y procuren no exponerse a ser vistos por los vigilantes de los edificios.

Estos, por cierto, no han sido informados de que las actividades alevosas y nocturnas de Robo y Mobo forman parte de un simulacro y no tendrán reparo alguno en hacer uso de sus armas reglamentarias.

Si nuestros héroes son descubiertos podrán inmovilizar durante unos breves instantes a sus perseguidores, y aprovechar la circunstancia para poner pies en polvorosa. Por otra parte es imprescindible recordar que el desarrollo del juego les obliga a que en cada edificio –que se corresponden con respectivos niveles– recojan un cierto número de objetos antes de acceder a la salida, pues en caso contrario la encontrarán cerrada.

Los marcadores del juego nos ofrecen informaciones completas acerca de las vidas que nos quedan, el nivel en que nos encontramos, el tiempo que nos queda para completarlo, y una sorpresa muy especial, un pequeño mapa esquemático del edificio en el que podemos observar nuestra ubicación y la disposición de algunos elementos,



Una vez que hayamos recogido todos los objetos repartidos por cada edificio, un cartel nos advertirá de que debemos dirigirnos rápidamente hacia la salida.

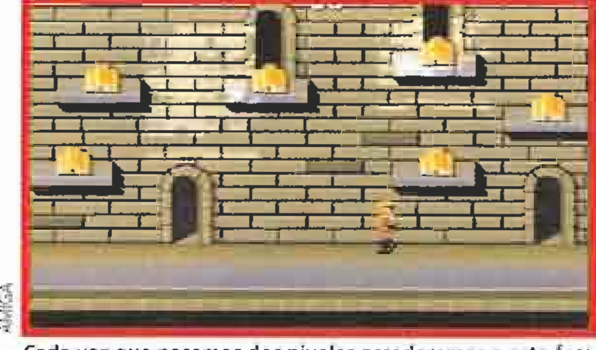
Consejos y Trucos

- **Algunos vigilantes se protegen con escudos y no pueden ser atacados por delante. No dejes que te vean, espera a que se den la vuelta y sorpréndeles por la espalda.**
- **Utiliza cualquier hueco que encuentres para esconderte momentáneamente o para esquivar los disparos que te lancen los vigilantes.**

BONANZA BROS



Si un sólo jugador toma parte en el juego, una de las dos mitades de la pantalla no será utilizada.



Cada vez que pasemos dos niveles accederemos a esta fase de bonus, donde podremos incrementar nuestro marcador.



Los vigilantes que se protegen con un escudo sólo pueden ser atacados sorprendiéndoles por la espalda.



Una instantanea de los hermanos Bonanza planificando proyector en mano los detalles de su actual aventura.



En la mayoría de los edificios existen obstáculos y trampas tan peligrosos para nosotros como para los vigilantes.



En la parte central de la pantalla se incluye un pequeño mapa esquemático del lugar en que nos encontramos.

AMIGOS DE LO AJENO

como las escaleras, la salida y los objetos que debemos recoger.

Es ilegal pero me gusta...

Acompañar a los hermanos Bonanza en su delictiva aventura es bastante entretenido, especialmente si hacemos uso de la opción de partida simultánea para dos jugadores.

Por cierto, os advertimos que si alguno de vosotros habéis tenido oportunidad de jugar con las versiones de esta estupenda máquina de Sega en alguna consola, no lo toméis como referencia, porque aunque la calidad técnica de está versión Amiga es también muy elevada, lo cierto es que su nivel de dificultad es muy superior, y la inteligencia de los enemigos y su habilidad para hacernos perder vidas también se ha incrementado notablemente.

En definitiva «Bonanza Bros» es un arcade tremendamente sencillo, pero a la par adictivo como pocos.

J.E.B.



A pesar de su reducido tamaño y de su sencillez, los gráficos del juego ofrecen un aspecto realmente bueno, con cierta semejanza a los de los dibujos animados.





Bienvenidos al universo Lynch

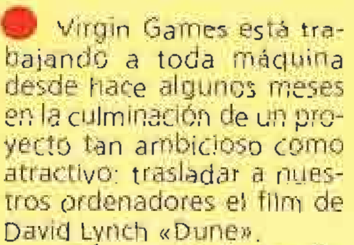




Virgin Games está trabajando a toda máquina desde hace algunos meses en la culminación de un proyecto tan ambicioso como atractivo: trasladar a nuestros ordenadores el film de David Lynch «Dune».

Como recordaréis la película era una fascinante odisea futurista que nos narraba las luchas entre los Harkonnen y los Atreides para conseguir un preciado elemento, la especia. El programa recreará por completo el complejo argumento del film, y en principio será editado sólamente para los usuarios de PC.

Dispuestos a batir records



¡Cómo no! La película que está batiendo records en los States y en la vieja Inglaterra tiene también su versión informática.

«La Familia Addams» es un film que cuenta con la inquietante presencia de la hija del director John Huston, Anjelica Huston, y del actor de origen hispano Raúl Julia. Trata sobre las andanzas de una curiosa familia mezcla entre los Monsters y los Picapiedra cuyas vivencias han sido trasladadas fielmente a la informática casera por Ocean para hacernos pasar muy buenos ratos.

Dentro de poco estará disponible para dieciséis bits y Nintendo.

Contamos con James Pond

El personaje más popular de Millenium, James Pond, que tan buen sabor de boca nos dejara con sus dos primeras aventuras, «J.P. Underwater Agent» y «Robocod», tiene ya la vista puesta en la que será su tercera aparición dentro de nuestros ordenadores.

Su nueva aventura llevará el original nombre de «James Pond Underwater Sports 92 Eelimpits», y aparte de su característico sentido del humor, nos ofrecerá una variada serie de curiosas pruebas deportivas, como los 100 metros caminando sobre el agua o el lanzamiento de pez espada.

El programa será editado únicamente para 16 bits, y previsiblemente no estará terminado hasta el mes de Junio.

Nuevas noticias sobre Risky Woods

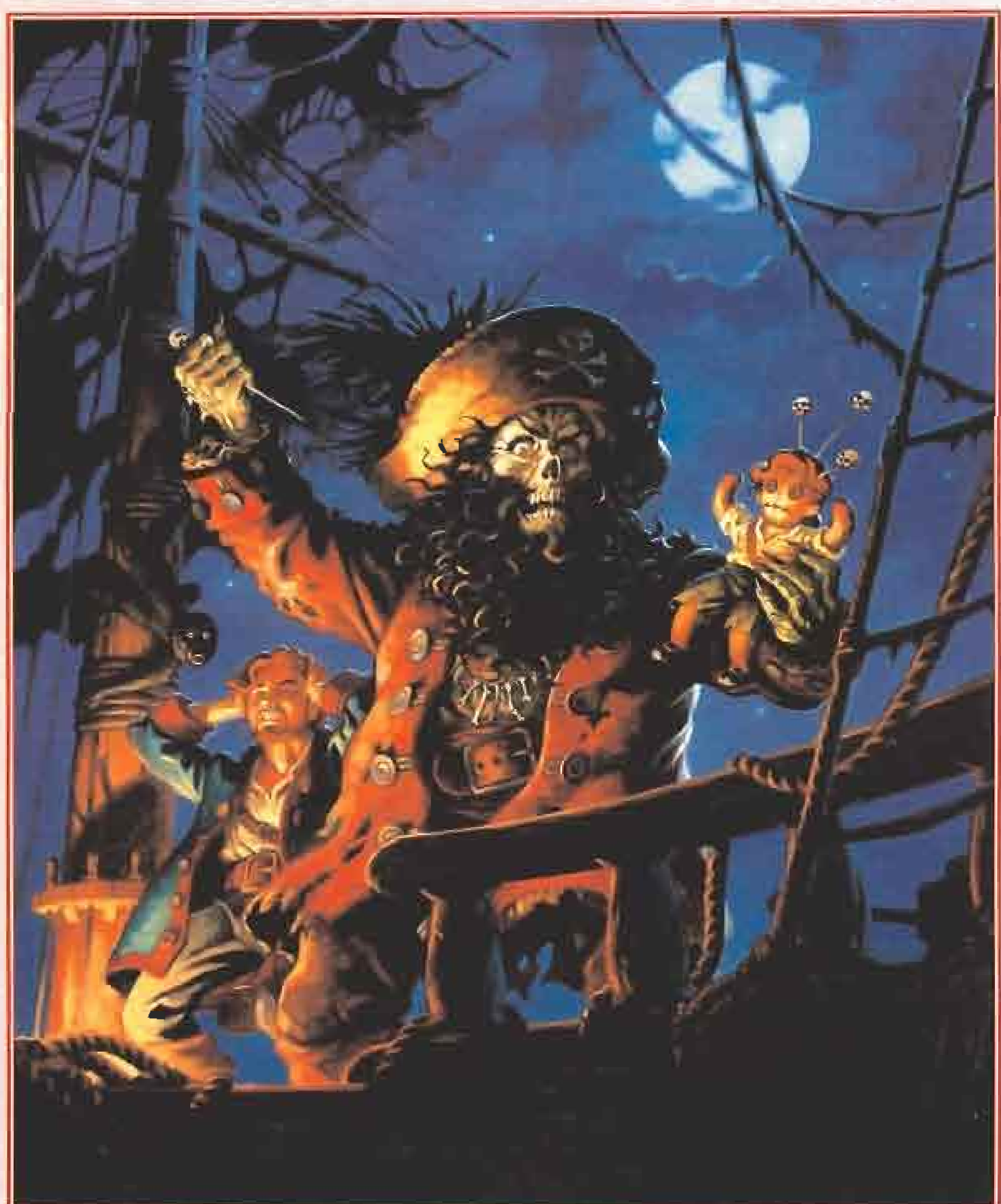




Aunque comienza a parecernos un misterio insondable la fecha definitiva de lanzamiento de «Risky Woods», lo cierto es que según Dinamic y su distribuidora, el juego, una vez realizados todos los retoques exigidos por Electronic Arts, aparecerá en el mes de Mayo tanto dentro como fuera de nuestras fronteras. Por otra parte, la segunda noticia importante que os podemos dar acerca de este programa que va a ganarse a pulso el apelativo de "El esperado", es la confirmación de que será versionado para la consola Megadrive aunque.... ¿sabe alguien cuándo será comercializado?

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

LeChuck's revenge



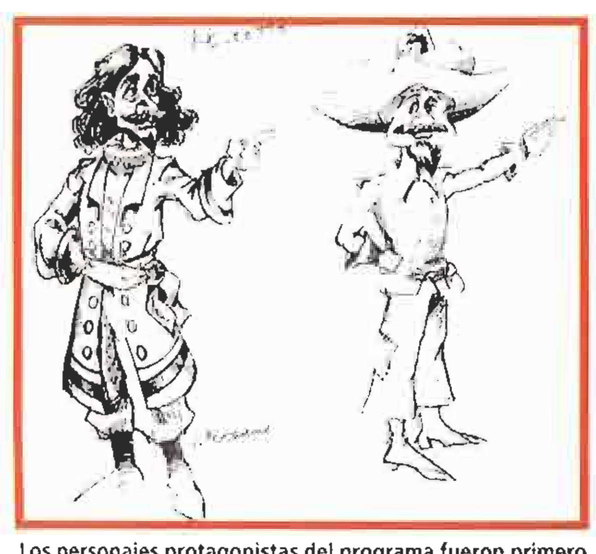
LucasArts está dispuesta a hacernos sentir un escalofrío cuando nos sentemos, ratón en mano, frente al monitor de nuestro ordenador. No solo repite claves y personajes en la segunda parte de su programa más conocido sino que potencia el componente mágico para resolver la aventura. A partir de ahora ningún seguidor de Guythroup Threepshod... o algo así, dormirá tranquilo.



Historias de FANTASMAS Y PIRATAS

Aunque tras muchas calamidades nuestro joven héroe consiguió descubrir el secreto de la Isla de los Monos no todas sus penalidades terminaron ahí. Las últimas imágenes de la aventura anterior nos mostraban a LeChuck ascendiendo a las alturas convertido en pura fosfatina fantasmal por arte de una extraña cerveza de raíces. Nuestra mayor sorpresa en «Monkey Island 2» será descubrir que el espectro pirata está más vivito y coleando que nunca. Dispuesto a encontrar el tesoro de Big Whoop y compitiendo de nuevo con Guybrush por él.

El equipo de programación de esta segunda parte ha trabajado a fondo durante un año para intentar superar al original. Hay que descubrirse ante el resultado final. Solamente el tiempo dirá si han conseguido su objetivo o no, pero desde luego lo que no se puede negar es que todo en apariencia ha salido extraordinariamente bien.

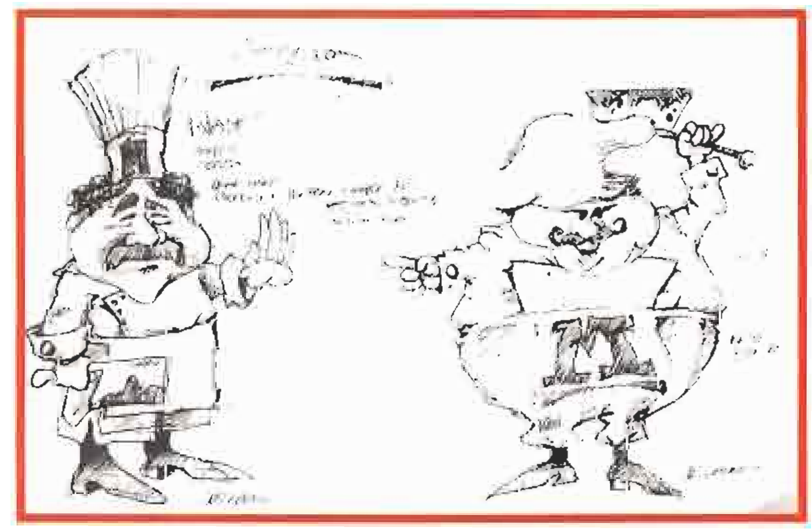


Los personajes protagonistas del programa fueron primero dibujados en papel con todo lujo de detalles.

«LeChuck's Revenge», la venganza de LeChuck para que nos entendamos, ha sido realizado exclusivamente para tarjetas VGA. Todos los fondos han sido dibujados y digitalizados; 256 apabullantes colores os esperan en cada una de las pantallas del juego. Es alucinante ver incluso como la luz de un candil colgado en la pared crea sombras en las habitaciones, como nuestro personaje realiza cada acto que le encomendamos con una perfección milimétrica...

El interfaz de usuario también ha cambiado. Ahora los objetos no aparecen con sus nombres sino que los podemos ver realmente en el inventario según los recogemos. Tampoco se han olvidado en la poderosa compañía americana del sonido. Los que tengáis alguna tarjeta, AdLib, SoundBlaster, etc., vais a alucinar. Un nuevo sistema llamado iMUSE ha sido implementado en el juego para que la música varíe de acuerdo con el ambiente y los actos del personaje creando un espectáculo que casi parece cinematográfico.

Muchos de los personajes que nos deleitaron en la primera parte vuelven a aparecer en esta segunda. Algunos dotados de mayor protagonismo, como la sacerdotisa vudú, que ahora es la que nos proporcionará las principales claves como para entrar de lleno en el argumento. Tampoco han olvidado a Eleanor Marley, la gobernadora de Melee, que le ha roto de nuevo el corazón a Guybrush y está dispuesta a seguir haciéndolo durante mucho tiempo, ni a Stan, el vendedor de barcos usados que ha traspasado su negocio y se dedica a los ataúdes de segunda

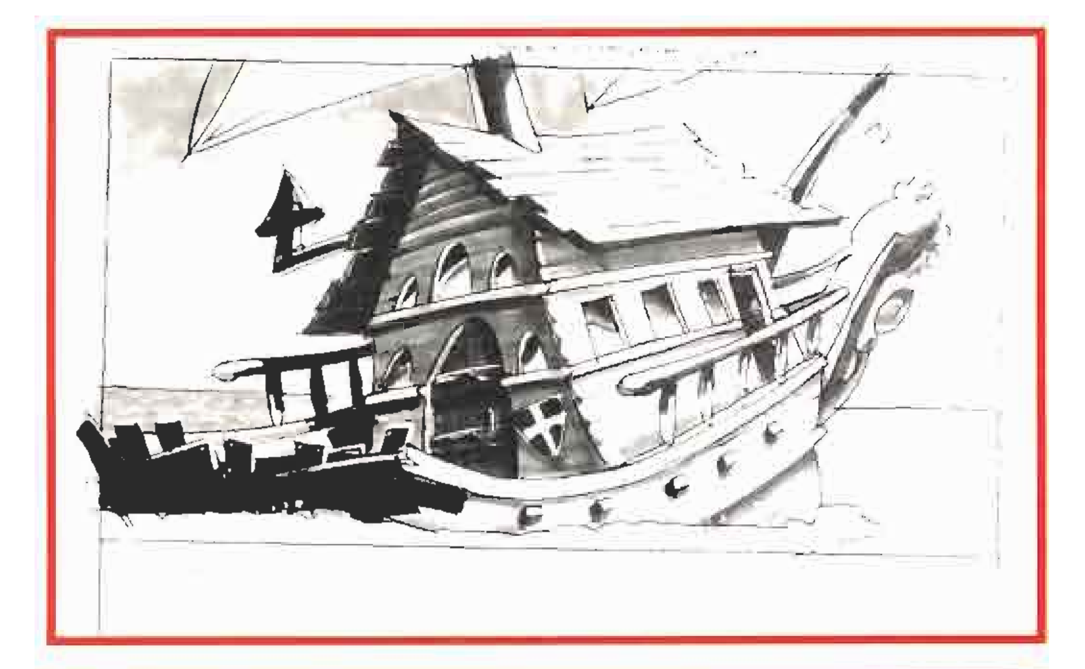


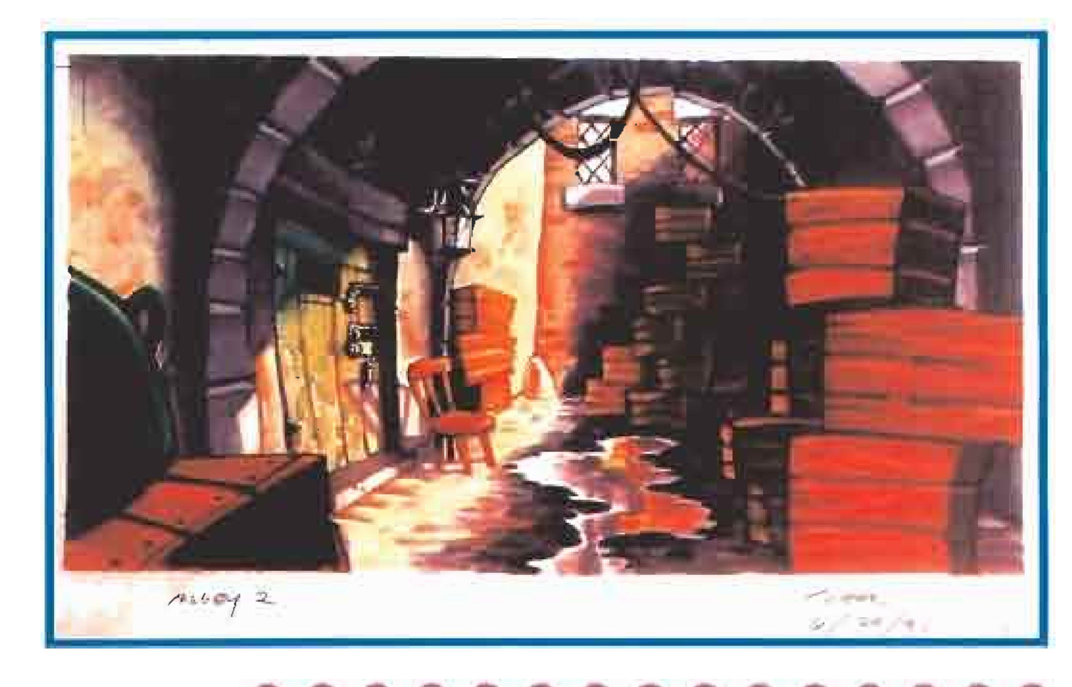
En un juego de las características de «LeChuck's Revenge» los artistas gráficos son tanto o más importantes incluso que los propios programadores.

mano. Mucha magia negra, mucho humor y mucho trabajo son los ingredientes que se han empleado en esta genial y sorprendente continuación.

El programa, como es tradición en los juegos de LucasArts, está siendo traducido para que podamos disfrutarlo en nuestro propio idioma y dentro de muy poco, cuestión de semanas, estará disponible para que podamos disfrutar de él a tope. De momento sólo los usuarios de Pc, pero tranquilos, Amiga seguirá en el tiempo casi inmediatamente.

J.G.V.







Los dibujos en blanco negro y lápiz sobre papel eran escaneados y coloreados en el ordenador. El resultado final lo podéis apreciar en las dos fotografías de la izquierda. En nuestros ordenadores la pantalla varía algo su color pero todo es debido a la paleta de colores de VGA: !sólo tiene alrededor de 200.000 posibilidades!

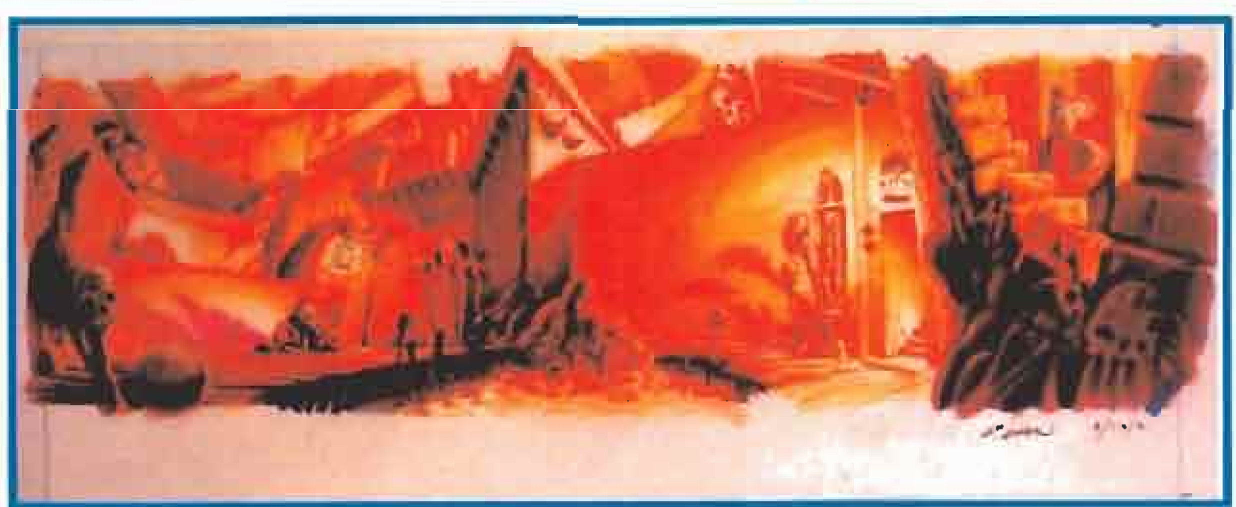


Guybrush deberá viajar de isla en isla para encontrar un extraño y misterioso tesoro que guarda en su interior el secreto para derrotar definitivamente a LeChuck.





Largo LaGrande es el lugarteniente del perverso pirata fantasma. No será muy complicado que nos libremos de él. Luego las cosas se complican de verdad.



Los fondos sobre los que posteriormente se moverán los personajes están creados con profusión de detalles. Lo que tenéis ante vuestros ojos es la entrada a la fortaleza dónde el malvado pirata fantasma está esperando a nuestro amigo Guybrush.

En LucasArts se han superado a si mismos con esta segunda parte de las aventuras de Guybrush Threepwood.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

LeChuck's revenge

Nuestro corresponsal en los Estados Unidos, Marshal M. Rosenthal, nos presenta la nueva entrega de una de las aventuras gráficas que más elogios ha cosechado en los últimos tiempos, «The Secret of Monkey Island». Desde el cuartel general de LucasArts en California, Marshal nos desvela las innovaciones de este nuevo juego, creado también por Ron Gilbert, entre las que se encuentra el iMuse, un sistema de música y efectos sonoros que hace que el sonido tome un papel principal a la hora de desarrollar y jugar la aventura.



Al principio de la aventura tendremos que dar muchos paseos hacia el pantano, un lugar donde vive una persona que va a ser esencial para terminar con LeChuck.



LucasArts ha puesto todo su empeño en que «The Secret of Monkey Island 2» superase ampliamente a la primera parte. Lo han conseguido.

LAS CIFRAS

«The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's Revenge»

– Más de 9 megabytes de datos son los que forman el juego. 9.000.000 de bytes es una cifra que duplica lo que ocupaba la primera parte de la aventura.

– Alrededor de cien localizaciones diferentes por donde pasearse, en ellas más de cincuenta objetos pueden ser manejados, recogidos y utilizados.

– Una melodía distinta para cada lugar y situación. Además de una presentación puramente cinematográfica.

– Más de veinte personajes con los que podremos hablar y de los que recibiremos puntual información sobre la aventura.

– Cerca de treinta personas han colaborado hasta desarrollar el proyecto definitivo.

LOS SECRETOS DE UNA VENGANZA

Hmmm.., una fiesta bastante extraña. No hacemos más que salir del ascensor y nos dan la bienvenida un grupo de frágiles esqueletos reunidos en torno a un cofre lleno de tesoros medio abierto. Junto a ellos, el peor conjunto de facinerosos que os podáis imaginar, gritando como si estuvieran a punto de acompañar al auténtico Barbarroja en sus correrías. Una cortesana pasa ante nosotros, mientras uno de los piratas se levanta el parche del ojo para verla mejor. Nos encogemos de hombros y nos vamos al bar Scum, donde pedimos unas cuantas jarras de grog, servidas en vasos polvorientos. Bebemos a grandes sorbos y reflexionamos sobre la cadena de acontecimientos que nos han llevado a esta curiosa y peculiar celebración en el cuartel general de LucasArts.

Todo esto comenza con «The Secret of the Monkey Island» y otra fiesta similar en el Cosumer Electronic Show de Las Vegas, seis meses antes de la salida de la primera parte de las aventuras de Guybrush Threepwood. El diseñador del juego, Ron Gilbert (entre cuyos éxitos anteriores se contaban programas como «Maniac Mansion» o el aún desconocido en España «Zak McKracken»), nos confiesa en un momento de debilidad, que su nuevo proyecto es muy divertido y repleto de detalles graciosos. Nuestros intentos de sonsacar más información son inútiles, aunque para ser sinceros no nos extraña, porque tras el desliz, debido quizá al champagne consumido en la celebración, se refugia en un mutismo absoluto. Cosas de los programadores. Dejamos a Gilbert y nos unimos de nuevo a la fiesta.

Poco tiempo después, Ron revela, al fin, el secreto que nos ha insinuado gracias a las brumas del buen cava. «The Secret of the Monkey Island», esta ambientado en la Edad de Oro de la piratería del Caribe. Una trama que comienza con un protagonista llegado de Inglaterra al populoso puerto de Melée, con sólo una idea en mente: convertirse en un famoso pirata. Un sueño que allí puede hacer realidad.

Por supuesto no es tarea fácil. Debe completar tres pruebas: derrotar al Swordmaster, el mejor espadachín de la isla; encontrar un tesoro enterrado; y robar un valioso objeto en la mansión del Gobernador. Ninguna de las tres misiones es sencilla. Y los problemas se incrementan porque el resto de los piratas ya consagrados, tampoco están dispuestos a colaborar para no perder su reconocido status social entre los habitantes del lugar.

"Además de todo esto, hay algo misterioso en el ambiente que al principio nadie quiere contar" –añade Ron. "Ninguno de los bucaneros quiere salir a navegar. Tienen miedo de encontrarse con un buque fantasma. Descubrir el misterio es muy útil para conseguir convertirte en un auténtico pirata".

El juego no tiene ninguna secuencia "arcade".Lo más útil es la lógica y el pensamiento. Además, cuenta con un interfaz que hace más fácil coger objetos e interactuar con el resto de los personajes del programa. Hablar con ellos va a ser uno de los aspectos más importantes de la aventura, incluso uno, una más bien, se convierte en la amada del protagonista.

Las bromas y el buen humor también tienen su parte. "Queremos divertirnos, bromear sobre el género de las películas de piratas y, al mismo tiempo, simular sus emocionantes aventuras." –nos comenta Ron. "Así que prepárate a pasarlo en grande mientras juegas".

Todo lo prometido se cumple y la búsqueda de fama y fortuna cosecha un enorme éxito, algo que conduce a una interesante continuación. Os dais cuenta que derrotar al malvado LeChuck es una tarea muy fácil (¿o no?)

Aquí comienza la nueva aventura. Todo el mundo está aburrido de escuchar a Guybrush contar la misma historia sobre cómo derrotó al pirata fantasma. Así que nuestro héroe decide tomarla con Largo La Grande, un extorsionista de la peor calaña. Pero mientras tanto, LeChuck se reencarna, lo que significa muy malas noticias para el aprendiz de bucanero.

El argumento de «Monkey 2» se centra en la búsqueda de las cuatro piezas del mapa de un fabuloso tesoro. Un tesoro que también contiene el secreto para librarse de LeChuck de una vez por todas. El juego permite, por primera vez, elegir entre dos niveles de dificultad. Los personajes de la primera parte también actúan en esta secuela: la sacerdotisa de Vudú, Stan y sus barcos de segunda mano, junto a un nuevo plantel de extras e islas que nos van a hacer emplear todo nuestro ingenio para resolver la aventura.

Además de su impresionante aspecto gráfico, la música se convierte en algo especial para la segunda parte. Algo incluso novedoso. Estamos hablando del sistema iMuse, palabra que forma las siglas en inglés de Sistema de Música y Efectos de Sonido Interactivos. Con iMuse, el sonido se transforma en algo tan importante como los gráficos. Ha dejado de ser meramente ambiental para integrarse en el juego. Este nuevo desarrollo de LucasArts permite al programador introducir sonidos y melodías que responden a lo que el jugador está haciendo en la pantalla. La música se adapta a los actos del usuario. Como dice Michel Land, co-creador del sistema, "Una aventura tiene que ver con las elecciones que hagas. Con iMuse, tú escoges y la música te acompaña".

Profesionales como Gary Rydstrom, diseñador de sonido de la película "Terminator 2", dice de iMuse: "Es la combinación de la imagen y el sonido lo que determina lo emocionante que es una escena. El sonido crea el contexto ambiental de la historia."

Lo que verdaderamente se ha conseguido es un sistema que puede responder a las situaciones imprevisibles que se dan en un videojuego. iMuse es como un compositor y un intérprete en una misma persona. Sigue al dramatismo de una experiencia interactiva y ayuda a la música a dar una respuesta adecuada, cambiando parámetros como velocidad, intensidad, forma y textura. Casi como en la realidad, los cambios ocurren cuando el jugador "hace cosas", no cuando se pasea simplemente por la pantalla.

«The Secret of the Monkey Island 2: LeChuck Revenge» , utiliza mucho el iMuse. Cuando Guybrush se mueve lentamente por la ciudad de Woodtick, la música le acompaña en sus actos. Melodías especiales se han conjuntado con determinadas zonas del juego y cambian según el protagonista entra en un lugar u otro, como el bar o el estudio del cartógrafo. Diferentes instrumentos suenan para sugerir sentimientos y emociones, por ejemplo, cuando Guybrush está junto a la amada, escucharemos flautas en la lejanía... El sistema soporta AdLib, SoundBlaster, SoundMaster II e incluso el "beeper" del Pc. Se puede adaptar también a otro tipo de ordenadores (sin excluir las consolas) y es un auténtico deleite para los oídos del usuario de cualquier multimedia.

Marshal M. Rosenthal.



- LUCASARTS
- Disponible: **PC**
- Próximamente: **AMIGA**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Aventura gráfica**

Es indudable que las últimas entregas de aventuras gráficas llegadas a nuestras pantallas están consiguiendo conectar tan de lleno con el público informático, que ya comienza a tener sentido el hecho de que no se trate de programas aislados, sino de auténticas sagas, a las que los aficionados al tema siguen con la esperanza de que salga pronto un capítulo en el que su héroe supere con creces sus hazañas anteriores.

En esta línea, nos viene enseguida a la memoria el viejo Indy, cuyas peripecias aún no han concluido en esta pequeña pantalla. Sin embargo, existe un personaje al que quien escribe estas líneas tiene un especial afecto. Sin provenir del celuloide, sus aventuras no desmerecen de las del más afamado héroe. Es un aprendiz de bucanero, forjado en la lucha contra el temible pirata fantasma Lechuck, y es la única persona capaz de volver a detenerle. Con ustedes, el intrépido Guybrush Threepwood, en una nueva y apasionante aventura: La Venganza de Lechuck o, lo que es lo mismo, la Isla de los Monos Segunda Parte.

ALGUNAS VECES LAS SEGUNDAS PARTES TAMBIEN SON BUENAS

Cuando un equipo de profesionales como los que se han encargado de preparar este programa se pone a actuar, el resultado cuenta con todas las garantías necesarias para ser un producto impecable. Se han tomado los puntos de partida de la primera parte de La Isla de Los Monos, pero la incorporación de un argumento riquísimo, una banda sonora mejorada y un concienzudo trabajo de diseño de escenarios, complementado todo ello con unas dosis de fino humor, da como resultado uno de los productos informáticos más completo que ha pasado por nuestra pantalla.

Sin entrar en excesivos detalles que harían perder interés por la aventura, vamos a contarte a grandes rasgos de qué va la historia del joven Guybrush.

El argumento se divide en cuatro partes bien diferenciadas, que son:

EL EMBARGO DE LARGO

Los tesoros que conseguiste en la anterior aventura en la Isla de los Monos no significan nada al paso del tiempo, así que decides inventar una nueva excusa para comenzar otro viaje. Existe un tesoro al que denominan Big Whoop, que ha llegado a convertirse en un mito entre los buscadores. Se dice que quien lo encuentre no sólo se enriquecerá sin límites, sino que poseerá desde entonces un enorme poder. Los que lo ocultaron prepararon un mapa que dividieron luego en cuatro trozos, y los primeros indicios aparecen en una isla llamada Scabb Island, a la que te diriges.

A tu llegada a la isla de Scabb, descubres que un temido bucanero llamado Largo Lagrande mantiene en jaque a toda la población. Resulta ser el lugarteniente del desaparecido Lechuck, que mantiene una férrea prohibición sobre la salida a navegar de cualquier barco sin su consentimiento.

En tu batalla contra Largo, le entregarás algo que traerá unas consecuencias imprevisibles: la Resurreción de Lechuck. Con el maligno de nuevo en liza, todo volverá a complicarse enormemente. Una famosa hechicera vudú de Scabb Island te cuenta que la única forma de volver a vencerle será la conquista del Big Whoop, así que pones en ello todo tu empeño.

A LA BUSQUEDA DE LAS CUATRO PARTES DEL MAPA

Próximas a Scabb Island, existen otras dos islas llamadas Booty Island y Phall Island. En las tres vivieron los integrantes de la expedición que ocultó Big Whoop, y tendrás que seguir las pocas pistas que dejaron para encontrar los cuatro trozos del mapa que te llevarán al tesoro. Pero no todo va a ser a una búsqueda paciente, pues para coronar con éxito la misión, te esperan tareas tan increíbles como bajar a pulmón libre a profundos fondos marinos, o conseguir clasificarte en primer lugar en un concurso de salivazos, cosa nada fácil entre piratas.

Cuando casi estás a punto de hacerte con el mapa, una jugarreta de Largo Lagrande complica las cosas raptando a un joven al que no puedes abandonar a su suerte. Lo que te obliga a meterte en la boca del lobo, visitando la isla donde Lechuck ha instalado su cuartel general, desde el que pretende dominar el mundo.



Para terminar la aventura, vamos a tener que visitar repetidas veces la biblioteca, y, un consejo, no discutáis con la encargada. Necesitaréis su colaboración.



También en aquellos años había "casinos", aunque el juego fuera entonces ilegal e incluso demasiado peligroso para los que no fueran piratas.



Elaine Marley es de nuevo uno de los personajes más esenciales de esta aventura. La antigua gobernadora de Melee ha conseguido un nuevo puesto de trabajo.



Las aventuras de Guybrush te van a llevar a sitios tan curiosos como el fondo del mar, al rescate de antiguos galeones hundidos en el Caribe.

"Sólo los más valientes y atrevidos han osado desembarcar en la isla de LeChuck"

LA ISLA DEL MIEDO

Sólo algunos insensatos se atreven a desembarcar en la pequeña isla dominada por el tenebroso castillo del pirata fantasma. Pero Guybrush tiene un corazón enorme, y despreciando el miedo, se adentra en los oscuros laberintos que conducen al interior. Pese a todas las precauciones, Lechuck termina por descubrirnos y nos envía con rapidez a un calabozo del que será difícil escapar.

Un vuelo sin motor nos depositará en las finas arenas de la isla de Dinky, donde se oculta el tesoro objeto de nuestros desvelos.

EL FINAL DEL VIAJE

Después de un sinfín de peripecias, de aprender algo de meditación con el viejo Herman y a ser amigo de los animales con plumas, conseguiremos tener el famoso Big Whoop a nuestro alcance. Aunque al final no nos resultará de mucha ayuda contra el terrible Lechuck. La batalla final será dura y el desenlace más que imprevisible.

NUESTRA OPINION

Si tuviste el placer de disfrutar de la Primera Parte de la Isla de los Monos, sería gastar palabras contarte que nos parece. Simplemente imprescindible. Si por el contrario este es el primer contacto que tienes con el joven Threepwood o quizá con las aventuras gráficas, ten en cuenta sólo una cosa: se indulgente con el resto de los programas que puedas encontrar en tu camino después de jugar la Venganza de Lechuck. La sensación que puedes sentir será algo parecido a fumarse un Celtas siendo adicto al Winston. Y que conste que no pretendemos con ello que el personal se eche a fumar, sino que sepa con claridad que este es un programa con garantía de satisfacción, que ocupa un lugar de privilegio en la movida informática.

D.G.M.



¡LLEGA LA SUPER NINTENDO !



Aunque todavía está por determinar cuál va a ser el aspecto externo de la Super Nintendo que se comercializará en Europa, de momento aquí tenéis una instantánea del modelo japonés para que os vayáis haciendo una idea.

Super Nintendo, Super Famicon, Super NES... tres nombres diferentes y uno sólo definitivo para Europa: Super Nintendo. La dieciséis bits de Nintendo va a ser distribuida en toda Europa a partir de los primeros meses del verano.

En nuestro país es Erbe quién se ha llevado el gato al agua y quién ha conseguido la exclusiva. Sin descuidar a Gameboy estos chicos han apostado fuerte por la máquina que va a hacer las delicias de nuestros colegas consoleros. Con una resolución máxima de 512x448 puntos y una paleta de 32000 colores de los que pueden presentarse 256 simultáneamente en pantalla la Super Nintendo viene a ponérselo difícil a la Megadrive. De momento ésta cuenta con la ventaja de llevar más tiempo en el mercado, pero...

LA CUARTA EDICIÓN DEL TRADE

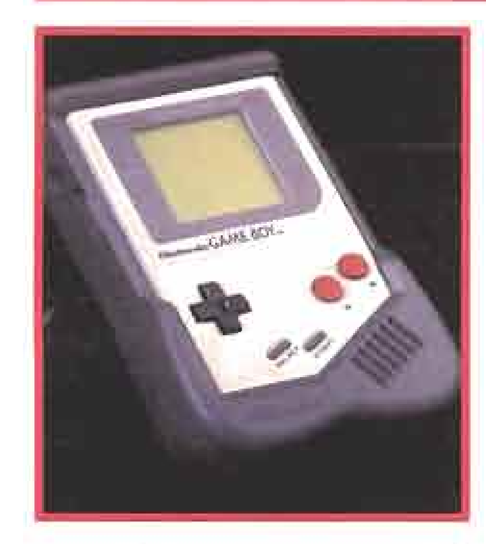
SPRING 92



Entre los días 12 y 14 de Abril se celebrará en el Business Design Centre de Londres la cuarta edición del European Computer Trade Show, la feria europea donde cada año se dan cita los más importantes fabricantes y distribuidores de software y hardware doméstico. Por supuesto Micromanía os informará puntualmente, como hemos hecho en otras ediciones del Trade, de las novedades que sin lugar a dudas presentarán allí todas las compañías.

En la feria se otorgarán, como viene siendo habitual desde la primera edición, los premios de 1992 a los programas más importantes del año. Esta elección se lleva a cabo por votación de todas las revistas europeas del sector de videojuegos, entre las que se encuentra Micromanía, y consiste en un galardón para cada una de las 18 categorías establecidas, entre ellas la de mejor juego del año y la de mejor compañía de software. Lástima que no haya ningún nominado español... quizás el año que viene.

PROTEGE TU GAME BOY



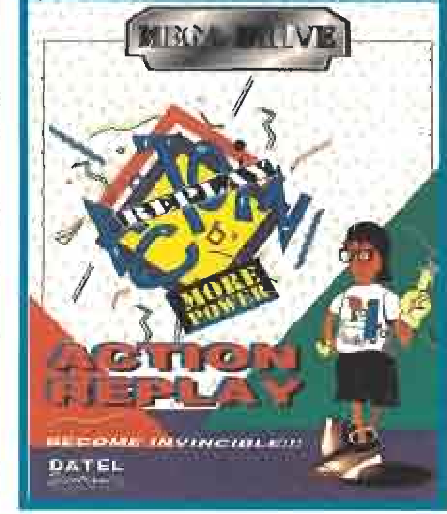
Konix, compañía que hasta ahora se dedicaba a fabricar joysticks de todos los tamaños y colores, es quien a partir de ahora nos va a evitar más de un disgusto con nuestra Gameboy. Todo porque han diseñado un curioso protector de goma, que han llamado Holster, que recubre casi por completo la pequeña consola y la protege de las caídas y demás golpes que seguro más de una vez se ha llevado tu portátil. Gameboy unida a un Holster se convierte en una consola auténticamente todo terreno, ahora ya no tienes que preocuparte de caídas y accidentes. Proeinsa es quién distribuye en nuestro país este nuevo invento, que puede adquirirse por 2.295 pesetas.

MAS SONIDOS PARA TU PC



Pc Sound es el nombre de un nuevo paquete de hardware recomendado por Rainbow Arts y distribuido por Erbe, por un precio total de 23.900 ptas., que incluye una tarjeta de sonido Covox, compatible AdLib, una pareja de altavoces, unos cascos y dos juegos de la compañía alemana: «Rock'and'Roll» y «Logical». También se incluye el software necesario para instalar la tarjeta en tu Pc. Con este equipo completo conseguirás que tu compatible suene tan bien como se merecen la mayoría de los juegos.

LA MEGADRIVE ENTRA EN EL CLUB



Datel Electronics, la prestigiosa compañía de hardware británica que los usuarios de Spectrum conoceréis muy bien, tiene lista una versión de su popular Action Replay para la Megadrive. El aparato en cuestión, –cuyo precio oscila entre las 10.000 y las 11.000 ptas.–, se conecta entre el cartucho y el conector y permite, mediante la introducción de sencillos códigos, que juguemos a nuestros títulos favoritos con las ventajas que deseemos, además de servir como adaptador para que se puedan utilizar en las máquinas europeas los cartuchos editados en japón. Datel Electronics continúa revolucionando el mundo del videojuego con sus productos.

DIA EUROPEO DEL JUEGO

Los aficionados a los videojuegos vamos a tener por fin nuestro día oficial: el lunes 13 de Abril de 1992. La European Leisure Software Publishers Association, algo así como la Asociación Europea de Distribuidores de Videojuegos, ha pensado que ya iba siendo hora de que la gente se diera cuenta de los millones que mueve en toda Europa el mercado del software de entretenimiento. Como detalle os diremos que los pronósticos en el Reino Unido hablan de un volumen de ventas durante 1992 de más de 500 millones de libras.

Durante ese día se darán conferencias, se harán demostraciones públicas y un sinfín más de actos para demostrar que los videojuegos han llegado a su mayoría de edad y son ya algo ineludible cuando se habla de ocio.

SOLO PARA NIÑOS



Kid Pix es el nombre de un particular programa de dibujo de la compañía americana Broderbund dedicado principalmente a la infancia. Con menos opciones que las habituales en este tipo de utilidades para simplificarlo, lo que se ha primado en su desarrollo es hacerlo atractivo e intuitivo para los más pequeños de la casa. Si además en tu Pc dispones de una tarjeta de sonido SoundBlaster instalada podrás difrutar de ruidos variados como un gracioso glu-glu cuando utilizas la opción fill o una digitalización de voz humana al introducir texto en el dibujo.

La idea cuanto menos es original y permitirá que más de un tierno infante haga sus primeros pinitos en el mundo del diseño gráfico por ordenador.


Nintendo

INFOGRAMES:
Bienvenido Mr.Disney



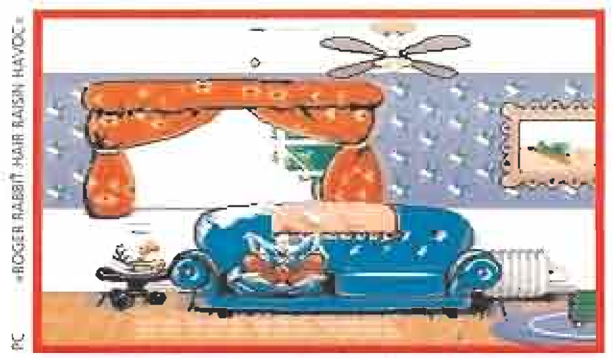
Durante una reciente visita a nuestro país Francois Lourdin, responsable del departamento de relaciones internacionales de Infogrames, se convirtió en protagonista de una interesante rueda de prensa en la que desveló a la prensa especializada los nuevos proyectos de la compañía francesa dentro del mundo del software y la distribución.



Francois Lourdin en un momento de la rueda de prensa.



DISNEY SOFTWARE



Tanto el desarrollo como el aspecto de este Roger Rabbit es muy similar al de las películas.

PC «ROGER RABBIT HAIR RAISIN HAVOC»

Si a los espectaculares gráficos se une el doblaje auténtico de los personajes, el resultado no puede ser mejor.



El «Sound Source» es un periférico de sonido que no necesita tarjeta para conectarse al Pc.



Reconstruir un puzzle puede ser una forma muy divertida y amena de aprender jugando.



Con una presentación en el más puro estilo comic, «Rocketeer» reúne elementos de muy variados géneros.

PC «MICKEY MEMORY»

Los más pequeños de la casa podrán desarrollar su memoria descubriendo a los personajes ocultos de Disney.

Aunque lo cierto es que a lo largo de las más de dos horas que Francois dedicó a los asistentes al acto, se abordaron diversos temas, hubo uno que por su importancia y significación fue objeto de una mayor atención. Se trata del acuerdo firmado entre Infogrames y Disney Software, para la distribución en toda Europa de los productos Disney y su intervención directa en el desarrollo de los nuevos proyectos de la popular compañía.

Un sueño hecho realidad

Seguramente para cualquier compañía productora de software contar entre su elenco de personajes protagonistas con nombres tan especiales como Roger Rabbit o Mickey es todo un sueño. Sin embargo, Infogrames lo va a hacer pronto realidad gracias a su acuerdo con Disney.

Este compromete a ambas compañías a realizar un total de quince títulos, –doce serán producidos por Disney y tres por Infogrames–, enmarcados dentro de tres categorías diferentes: juegos, programas educativos y utilidades de diseño.

Dentro de los primeros destacan por su renombre «Roger Rabbit: Hair Raisin Havoc» y «Rocketeer», juegos que han sido concebidos especialmente para los ordenadores compatibles (aunque también serán editados para Amiga y St), incorporando no sólo excelentes gráficos, sino también la posibilidad de ser utilizados en conjunción con un revolucionario periférico creado en los Estados Unidos, el Sound Source, cuya distribución europea correrá también a cargo de Infogrames, que permite disfrutar de las voces reales de los actores que han doblado a los personajes de Disney durante años.

Dentro de la serie de juegos educativos serán editados cuatro títulos que tienen al ratón Mickey como protagonista. Así, permitirán a los más pequeños de la casa familiarizarse con las letras, los números, las formas y los colores, e incluso para resultar más atractivos, utilizarán puzzles. Sin embargo, todavía tardarán unos meses en ver la luz en España ya que tanto Infogrames como su distribuidora en nuestro país han manifestado su deseo tanto de traducir a nuestro idioma todos los textos que aparecen en pantalla, como de que sean los actores españoles los encargados de doblar a los personajes de Disney en las películas los que aporten sus voces al juego. Esta es, sin duda, una importante innovación ya que hasta ahora han sido muy pocos los programas que han incluido voces en castellano.

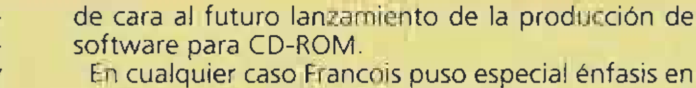
Dentro del terreno de las utilidades Disney e Infogrames, nos tienen preparado en principio un único título, «Animation Studio», que como su propio nombre indica es un potente programa de sencillo manjeo destinado a facilitarnos la confección de nuestras propias animaciones casi como profesionales.

J.E.B.

NUEVOS HORIZONTES A EXPLORAR

En palabras del propio Francois, "nuestros proyectos son ambiciosos porque quienes trabajamos en Infogrames somos gente ambiciosa", y quizás por ello la compañía francesa no se ha conformado con ampliar sus horizontes, por medio de su acuerdo con Disney Software, sino que también ha conseguido la licencia para fabricar juegos para las tres consolas de Nintendo, Game Boy, NES y Super NES, además de obtener otros ventajosos acuerdos con Fujitsu y Philips de cara al futuro lanzamiento de la producción de software para CD-ROM.

PC «ETERNAM»



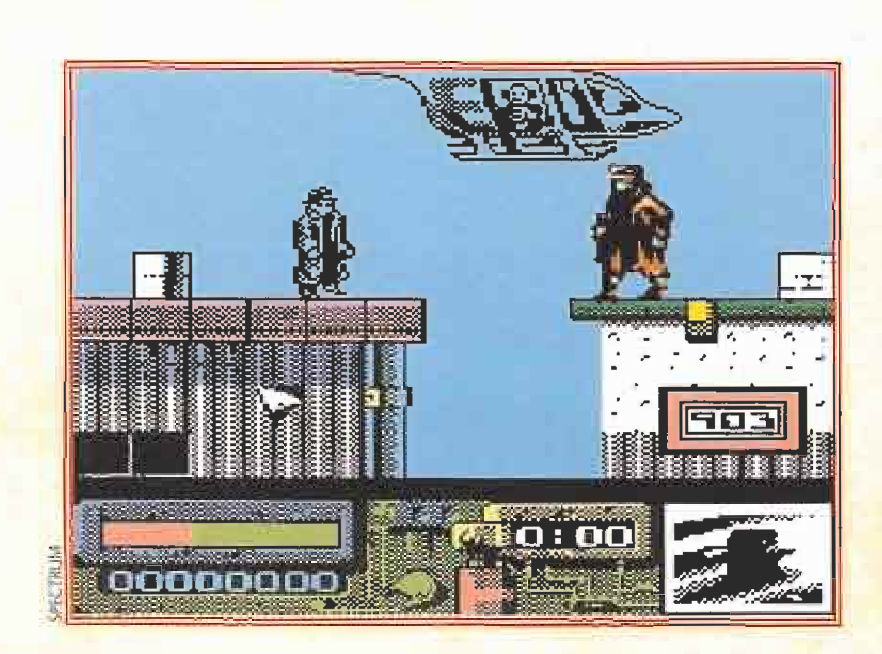
En cualquier caso Francois puso especial énfasis en recalcar que el trabajo de Infogrames en el mundo del software va a estar netamente centrado en el mercado del Pc, para el cual van a ser editados el 99 por ciento de sus títulos, mientras que los usuarios de Amiga y St deberán conformarse con ver como sólo los programas de mayor impacto son convertidos para sus ordenadores.

Realmente interesante resultó la presentación de algunos de los nuevos programas de la compañía francesa, entre los que destacaron especialmente «In the dark», una revolucionaria aventura tridimensional con una concepción técnica casi cercana a la realidad virtual, «Alcatraz», un trepidante arcade en la línea de «Hostages» que podréis ver comentado en este mismo número y «Ethernam», un prometedor RPG que utiliza las mismas técnicas del exitoso «Drakken» y combina de forma muy acertada diferentes estilos de diseño de gráficos.

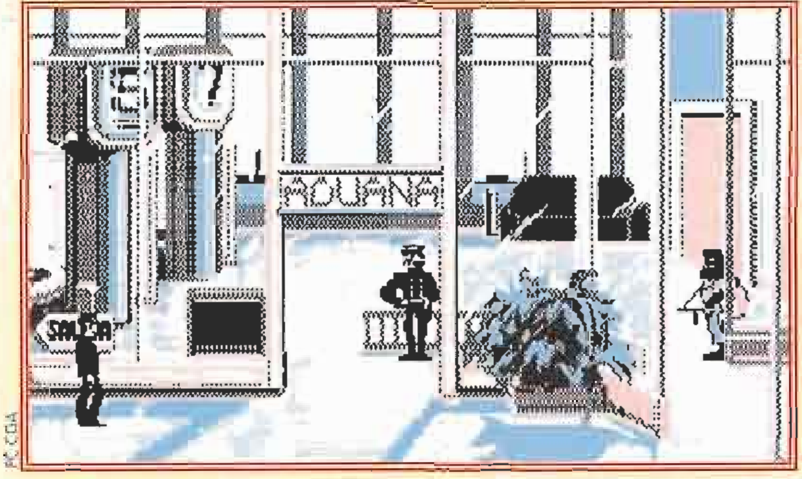
En fin, los próximos años se presentan agitados para Infogrames. Desde aquí les deseamos que cosechen la mejor de las suertes.



UN MUNDO DE COLOR



¡Cómo alucinábamos los viejos de esta industria con el ZX81! Era un ordenador con todas las de la ley. Nada de calculadoras más o menos sofisticadas, se podía programar su abundante memoria de 1 K y además tenía juegos. Los colores no existían, –bueno, sí, tenía dos: el blanco y el negro–, pero no nos importaba.



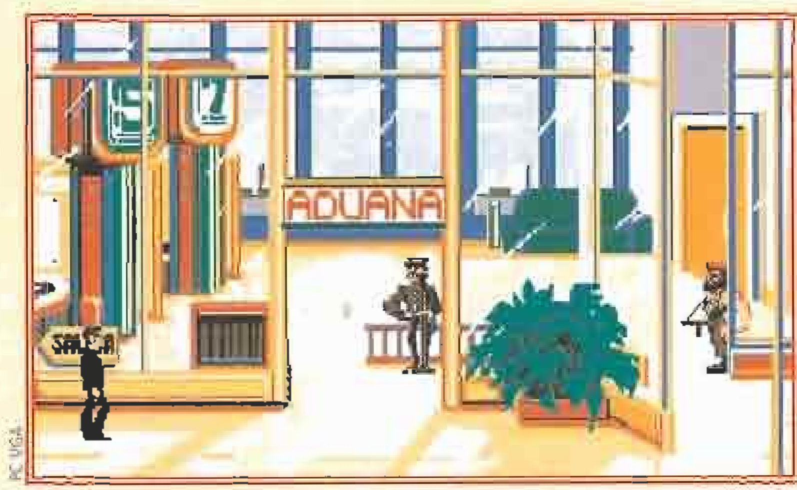
Algunos virgueros del hardware consiguieron, tras ampliar la memoria a 16K, con el coste de un ojo de la cara, conectar la increíble máquina a un monitor de fósforo verde (ahora tenían los mismos colores pero uno era verde y el otro negro).

El colmo del sibaritismo era tener un monitor de fósforo naranja –decían que era muy bueno para la vista– y los colores seguían siendo los mismos, dos, pero por aquello de la novedad parecía que el «Maziacs» en naranja molaba mucho más.

Al mismo tiempo, en los escaparates de tiendas de informática serias teníamos muy visto al PC de turno con su flamante tarjeta CGA. Cuatro colores totalmente diferentes...¡Qué gozada! Ideal para los gráficos de negocio y te hacía hasta los biorritmos con barras de diferentes colores (cuatro, para ser exactos).

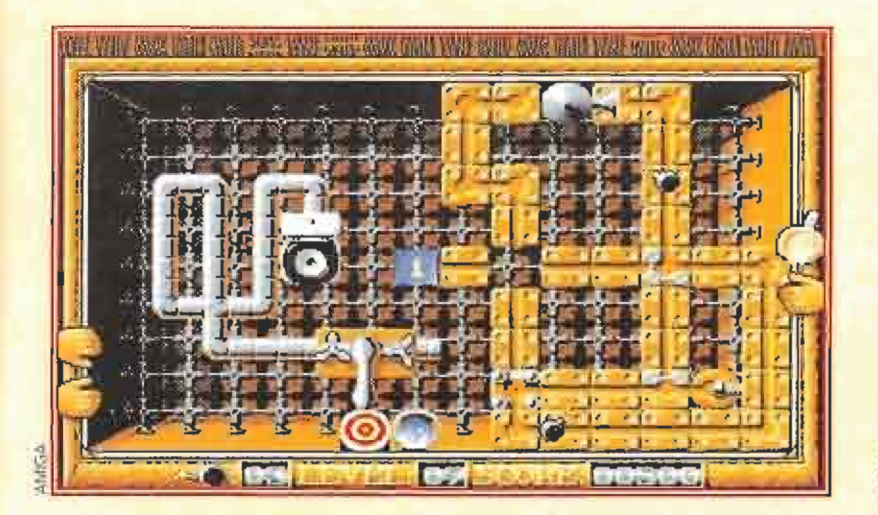
Eso sí, del escaparate nunca pasaron a no ser para instalarse en el despacho de algún orondo empresario. A ver quién era el guapo que podía gastarse muchasmil pesetas en semejante capricho.

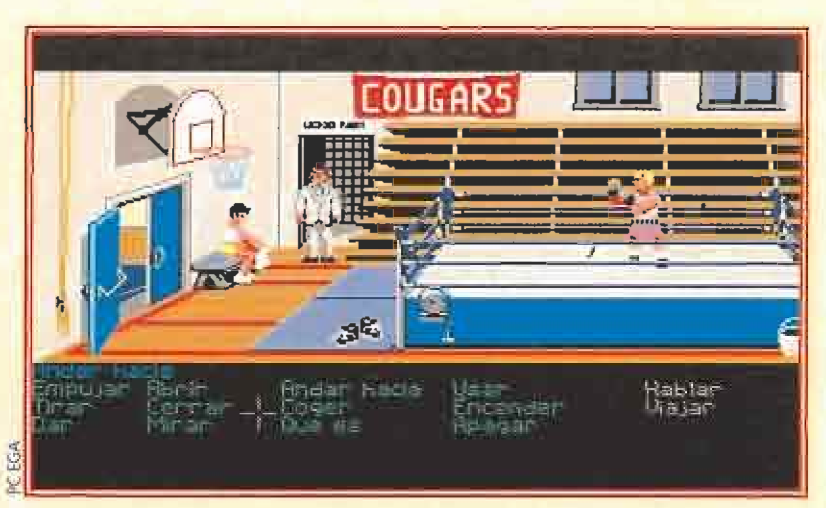
Habíamos oído hablar de un ordenador llamado VIC 20 y de que su fabricante, Commodore, había lanzado otro todavía mejor: el C64. Pero claro, eso era



Arriba a la izquierda podéis ver a nuestros amigos Darkman-Spectrum y Darkman-Amiga, mirándose frente a frente, y sobre estas líneas las versiones CGA, EGA y VGA de un juego de Pc, «Operation Stealth»,para que podáis apreciar las diferencias que hay entre ellas en cuanto a la resolución y número de colores. John Glames, el protagonista, tiene un color mucho más saludable en la versión VGA, ¿ no os parece ? Desde luego a nosotros es la pantalla que más nos gusta, ¡ ah ! y fijaros también en la planta que aparece a la derecha.

En pocos años hemos pasado del blanco y negro del ZX81 a los 16 millones de colores que soportan algunas tarjetas gráficas profesionales.





en Alemania y los alemanes ya se sabe como son los tíos, todo técnica y perfección.

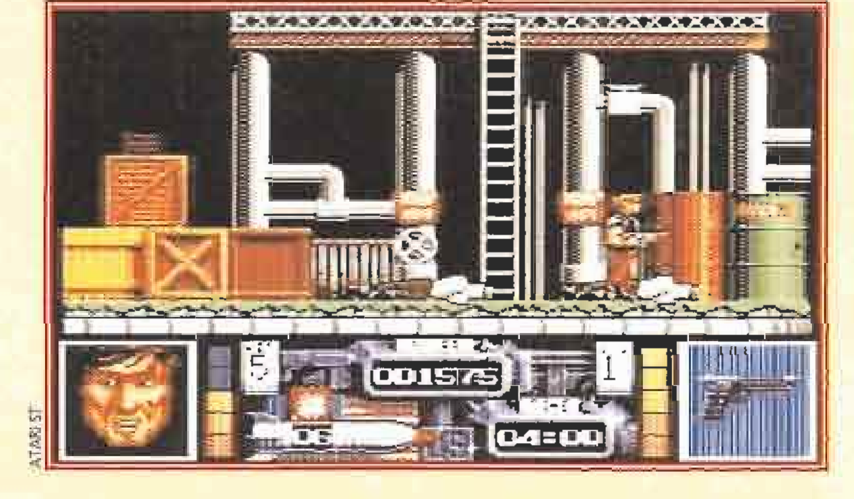
Esa historia casi no podíamos creérnosla, porque aquí, ya se sabe como Santo Tomás: ver para creer. Para colmo luego nos enteramos de que no eran alemanes, sino americanos, pero daba lo mismo, el caso es que era como de otro mundo.

Un día casi no pudimos dar crédito a nuestros ojos cuando en las páginas de un diario vimos anunciado el Spectrum: por solo 52000 pesetas de nada teníamos la posibilidad de acceder a todo un mundo de color, aunque, eso sí, teníamos que aguardar casi un mes apuntados en una lista de espera.

Con ocho colores (en realidad 16 porque todos ellos podían tener además brillo) ya sí que era imposible mejorar. Seguro que pasarían muchos años sin encontrar algo más sofisticado.

¡Qué satisfacción cuando vimos la pantalla de presentación del Sabre Wulf! ¡Qué colorido! ¡Qué explosión de fantasía! Algunos espabilados opinaban incluso que aquello ya era demasiado color y que a la larga esto sólo iba a contribuir a hacer más confusas las pantallas de los juegos...¡Si hubieran sabido lo que les esperaba...!

Para entonces ya había salido también la tarjeta EGA para los PC y compatibles (16 colores en alta resolución, decían....), pero nosotros ni caso, más que nada por el tema del bolsillo. Todo lo que superase los 5 dígitos en el cartelito del precio no podía merecer nuestra atención. Además, ¿para qué tanto color? ¿para que en las empresas pudiesen ver los números rojos con su verdadero aspecto?



Como podéis ver en estas pantallas pertenecientes a los tres ordenadores de 16 bits más populares, casi tan importante como el número de diferentes colores empleados en la imagen es que la paleta de donde sean elegidos sea lo suficientemente ámplia como para que estos se parezcan a los reales. Cualquiera de los tres juegos que os mostramos presentan únicamente dieciséis colores simultáneos en pantalla, lo que ocurre es que las paletas (colores disponibles) de Amiga, Atari St y Pc EGA son radicalmente distintas.

Un poco más tarde, apenas unos meses después, nos llegaron rumores de que en Inglaterra, una marca nueva que se llamaba Amstrad, estaba presentando un ordenador con 27 colores. ¡Imposible! exclamaron los más doctos... y no lo creímos hasta que no tuvimos oportunidad de verlo con nuestros propios ojos. Se trataba del CPC 464.

No habíamos salido de nuestro asombro cuando Jack Tramiel va y presenta un ordenador en Estados Unidos con 32 colores con la virguería añadida de que estos podían elegirse de entre 4096. Es decir, es como si un pintor llega a una tienda y compra 32 tubos de óleo de sus colores preferidos, elegidos de entre los 4096 que están a la venta.

Commodore contraataca con su Amiga 500, que ahora puede usar también 64 colores al mismo tiempo. La carrera del color había comenzado.

A todo esto, van los japoneses y se inventan (que es lo suyo) un nuevo sistema de ordenadores, el MSX con muchísimos colorines (ni me acuerdo cuantos). Pero entre que hay varias marcas (Sony, Sanyo, Toshiba, etc...) y el usuario se confunde y que en Europa no acaba de cuajar, además de producirse manifiestas incompatibilidades entre máquinas de distinto fabricante, el sistema nunca llegó a imponerse.

Gracias a la evolución del color en el mundo de los ordenadores los videojuegos han conseguido emular la realidad hasta niveles asombrosos.

Amstrad presenta, de forma simultánea su famosa serie de PCs a bajo precio, el 1512 y el 1640 que consiguen, por vez primera que un PC se instale en una casa particular (de un rico, eso si). Estos PCs están provistos de una tarjeta gráfica EGA mejorada que saca 64 colores. ¡Qué exceso...! Y es entonces cuando los fabricantes de videojuegos empiezan a darse cuenta de que también pueden ir pensando en hacer juegos para el PC. Hasta entonces, estaban El Muro, El Solitario y pare usted de contar...bueno sí, estaban también Las Cuatro en Raya.

Y con los juegos y aplicaciones más sofisticadas es cuando además caen en la cuenta de que a la gente le va la marcha y que cuando dos colegas se encuentran por la calle lo primero que se preguntan es ¿...y tú, cuántos colores tienes?

Así deciden inventarse la VGA, un nuevo estándar para PC cuya más destacable cualidad es la posibilidad de visualizar, simultáneamente, 256 colores. ¡Qué gozada! ¡Si hasta se pueden ver fotos en la pantalla!

El problema a partir de este momento ya no es cuestión de colores, ahora se trata de la memoria. Cuantos más colores pueden manejarse más memoria se necesita. Ahora resulta que una sola pantalla de VGA necesita 64K, y eso contando con que sea en baja resolución (320 x 200 pixels).

Pocos meses después ni siquiera es importante la memoria, que sale barata y es abundante. El truco ahora está en la velocidad. Enormes cantidades de memoria requieren microprocesadores muy rápidos para ser manejadas.

Mientras tanto IBM anuncia su nueva tarjeta gráfica, incorporada de serie en sus IBM PS2. Se trata de la XGA, que permite 65535 colores simultáneos.

También existen ya tarjetas Real Color, de uso exclusivamente profesional, que permiten visualizar al mismo tiempo 16 millones de colores.

En adelante tendrá ya poco sentido mejorar la capacidad cromática de los ordenadores porque el problema ahora se traslada al cuerpo humano: el ojo no es capaz de distinguir tal explosión de colores. (Tal vez dentro de unos meses inventen algo que demuestre justamente lo contrario y tenga que tragarme estas palabras).

A todo esto, mi viejo ZX81 sigue cogiendo polvo en el armario, completamente ajeno al desarrollo de los acontecimientos y por supuesto ignorante de haberse convertido a una auténtica pieza de museo.

D.G.M.



JUNIOR
Empuñadura ergonómica
Dos botones de disparo
Cuatro ventosas de fijación
Mecanismo de centrado en nylon



SUPERCHARGER
Fuego automático
Control en ocho direcciones
Seis microinterruptores
Dos botones de disparo
Cuatro ventosas de fijación



II TURBO
Disparo automático
Empuñadura ergonómica
Seis microinterruptores
Barra central en nylon



NI PRO
Seis indicadores iluminados
Autofuego con control de velocidad
Seis botones de fuego sobredimensionados
Diez microinterruptores calidad competición
Consola NINTENDO



MEGABOARD
Cronómetro digital de seis cifras
Cronómetro digital de cuenta atrás con cuatro cifras
Función de ralentización
Microinterruptores blindados
Fuego automático



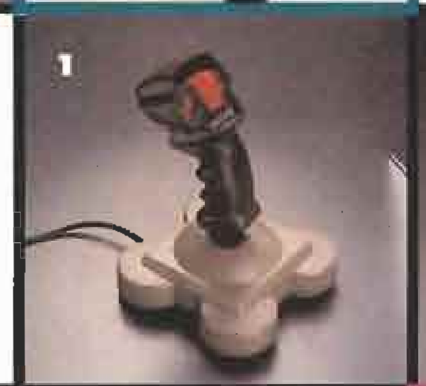
PC TOPSTAR
Empuñadura ergonómica
Seis microinterruptores blindados
Disparo automático
Eje de empuñadura metálico
IBM PC y 100% compatibles





TOPSTAR
Función de ralentización
Empuñadura ergonómica
Eje de empuñadura metálico
Seis microinterruptores blindados
Fuego automático

1



2

JETFIGHTER (1)
M-5 (2)
Control de todas las funciones en la empuñadura
Seis microinterruptores
Fuego automático con control de velocidad
Cuatro ventosas de fijación

FOOT PEDAL
Transfiere tres controles de tu joystick al FOOT PEDAL
Adecuado para carreras de coches, simuladores de vuelo, juegos de kung fu y similares





NI 5
Control de todas las funciones en la empuñadura
Dos indicadores de disparo iluminados
Seis microinterruptores
Fuego automático con control de velocidad
Consola NINTENDO









PC CONNECTION GAME CARD
Respuesta super rápida
Dos botones de disparo por microinterruptores
Disparo en ráfagas
Autocentrado
IBM PC y 100% compatibles



1

SG FIGHTER
Función de ralentización sólo en 16 bits Megadrive
Empuñadura ergonómica
Seis microinterruptores blindados
Fuego automático
Dos indicadores de disparo automático
Consola SEGA

SUPERBOARD
SG SUPERBOARD
(Consola SEGA)
Cronómetro digital con cuenta atrás
Fuego automático con control de frecuencia
Seis botones de disparo sobredimensionados
Diez microinterruptores



2



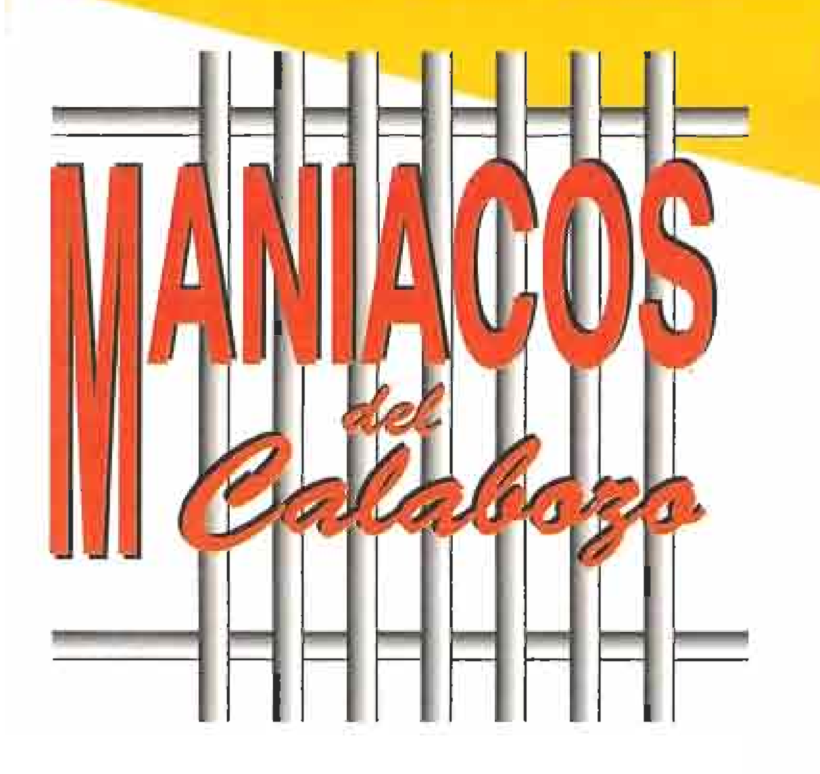
SUPERSTAR (1)
HYPERSTAR (2)
MEGASTAR (3)
Cinco ventosas estabilizadoras
Diseño robusto de tipo arcade
Microinterruptores de alta calidad

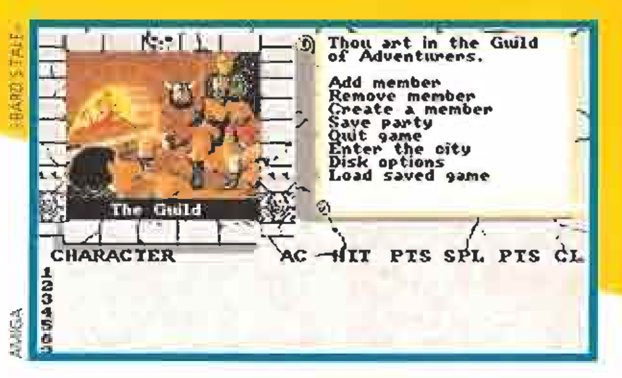
3



Todos los modelos son compatibles con COMMODORE, AMSTRAD, MSX, ATARI y SPECTRUM vía interfaz, excepto PC CONNECTION, M-5, NI 5, NI PRO, SG FIGHTER y SG SUPERBOARD.

DROSOFT. Moratín 52, 4º drcha. 28014 Madrid. Tel. 91/450 89 54





«BARD'S TALE»
AMIGA

Aquí estamos una vez más puntuales a la cita. Desde lejanos lugares llegan hasta el refugio personajes de lo más variopinto. Cada uno tiene su aventura y así hay más de mil para compartir. ¿Qué hago yo perdiendo el tiempo con futilidades cuando podrían hablar ellos? Ahora mismo lo van a hacer.


«BLOODWYCH»
AMIGA


«DUNGEON MASTER»
AMIGA

Antes de que esto suceda y me tomen el relevo los otros maniacos les voy a robar unas líneas para comentar algo importante. Hace un par de meses realizamos un especial sobre cómo resolver el «Drakkhen». Entonces, como seguramente recordaréis, quedó en el aire la incógnita de la novena lágrima. Ahora quedará resuelta, ya que sóis muchos los que me habéis pedido que intente dar alguna pista de cómo superar este contratiempo.

Esperad, esperad un momento antes de seguir. Confío que a estas alturas hayáis notado algo. ¿No? Venga, mirad a vuestro alrededor. Hay algunas líneas más de reunión, ¿a qué sí? Eso no va a tardar en traducirse en muchas más historias de otros maniacos, muchas más pistas para avanzar en los juegos y mucho más rato entretenidos cada mes.

Aprovecho la coyuntura de la ampliación para invitaros de nuevo a que me escribáis contándome cosas sobre los JDRs. Me gustaría saber vuestra opinión sobre el tema, si preferís tal juego o tal otro, si os gusta más este sistema de combate que ese otro o si os parece totalmente insoportable esa otra cosa de vuestro juego preferido. Vuestras cartas normalmente inquieren sobre cómo pasar de tal pantalla en tal juego o similar. Pienso que sería interesante crear un poco más de polémica. Venga, animaros, estoy dispuesto a tener en cuenta cuanto me digáis.

Esto...¿de qué hablabamos? Ah, de la novena lágrima del «Drakkhen».

ALGUNA PISTA SOBRE DRAKKHEN

No se ha hecho esperar la ayuda de varios maniacos, que como siempre, cierran filas ante los problemas de sus camaradas. Pero hay un defecto: yo, Ferhergón, estoy en medio. Y ya sabéis que no me gusta nada de nada dejar ciertas cosas claras; comprender que sería demasiado fácil y pronto perderíais el interés por acabar con vuestros propios recursos la aventura en la que habéis puesto vuestro punto de mira temporalmente. Así que preparaos para recibir algunas de mis enrevesadas pistas...

Para conseguir la novena lágrima es fundamental sobre todo que tengáis mucha fe. Dicha fe habréis de manifestarla con dos actos consecutivos. El primero de ellos debe ser un acto de fe formal y el segundo, por el contrario, un acto de fe material.

Ahí os lo dejo. A menos que reciba amargas quejas sobre su dificultad, no os haré llegar la solución hasta dentro de seis meses. Venga, ya es hora. Que hablen sin perder un segundo otros maniacos...!Ya!

OTROS MANIACOS

Rafael Jiménez es de Sevilla y gusta de llamarse algo así como The Gypsy Tasslehoff Burrfoot. Su juego preferido es el «Bloodwych», y nos bombardea con numerosas preguntas que procuraré contestar. El hechizo "Arcbolt" es de ataque. Los hechizos "Vitalize" y "Renew" parece que valen para reponer la energía. Sobre el hechizo "Recharge" hablé bastante en el especial que publicamos en el número 38, al que te remito. El "crossbow" no tiene ninguna gran ventaja sobre el "long bow"; usa aquél del que te quede más munición. El "Staff" –bastón– es válido para combate cuerpo a cuerpo, pero no es nada del otro mundo. En ninguna parte del juego se precisa el concurso de dos jugadores para permitir el progreso, te lo garantizo por experiencia propia. Si alguna vez necesitas pisar dos baldosas simultáneamente para que algo se abra, deja a uno del grupo inmóvil en una de ellas y muévete con los tres restantes, luego llámale y se reunirá contigo.

Desde Puertollano (Ciudad Real), José Herreros escribe sobre el «Dark Heart of Uukrul». En principio, no he encontrado ninguna utilidad especial para joyas y gemas, por lo que puedes venderlas sin miedo. Respecto a las puertas secretas que comentas, situadas en un par de los Templos y cerca del Círculo de Magos, creo que las podrás abrir cuando tengas más experiencia. Sigue explorando y vuelve más adelante. Prueba entonces con la plegaria Hoyamoq. Si alguno tenéis algo que pueda ser de ayuda, lo dicho, no dudéis en escribir. Yo supongo que ya hay muchos de vosotros que ya estaréis metidos en la misteriosa ciudad de Eriosthe. Pese a que el comentario realizado en verano pasó bastante desapercibido, no me canso de aseguraros que este juego es excelente.

Antonio Orduña, de Alicante, tiene un par de cosas interesantes que contar. Afirma que hay muchos JDRs para Game-Boy, que ha visto en Inglaterra. Uf, estoy bastante escamado después de lo que ocurrió con los "presuntos" JDR´s para MSX. Pero voy a conceder a Antonio el beneficio de la duda dado que parece saber de qué habla, ya que ha visto varios de los clásicos. Ya sabéis: hay JDRs para Game-Boy, que incluyen opción de salvar partida, combates tipo «Bard's Tale» y visión en ciudad tipo «Ultima». Alucino si es verdad, Antonio. El juego en concreto al que Antonio se refiere es «The Final Fantasy Legend». Además, aprovecha para preguntar la respuesta al acertijo que le hace un viejo en la planta 5F de una isla. Si lo sabéis, dad señales de vida, por favor.

El otro tema que comenta es también de interés general, según he podido advertir en vuestras cartas. Bueno, de interés para los que tengan el «Bloodwych» de Amstrad y no sepan cómo grabar partidas. Deberán hacer lo siguiente: escoger Load y sacar el disco antes de que cargue. Cuando salga el error, desprotegéis el disco y así podréis grabar sin problemas. Para cargar la partida no será posible hacerlo directamente desde el menú principal, así que comenzar una partida y, una vez en ella, cargar la situación grabada previamente. Gracias por todo, Bregor.

Hablamos ahora del «Dragons of Flame», pues sobre él pregunta Raúl Galicia, de Palma de Mallorca. Contra los dragones la única estrategia recomendable es la huida. Si intentas eliminarlos, sólo conseguirás acabar con la vida de algunos de los Compañeros. La localización de Laurana ya la di hace algunos números, por lo cual, en principio, no deberías tener mayor dificultad en hallarla. Pero si no está, rescata primero a los niños y vuelve sobre tus pasos para intentarlo de nuevo.

Gonzalo Gómez escribe desde Vizcaya. Primero, he de decirte que esta reunión no es en una gélida noche si no... al amanecer, para que madruguemos todos un poco y comencemos el día con buen pie. Segundo, no puedo ayudarte



EL CEREBRO

mucho con el «Bard's Tale I», a menos que me hagas preguntas bastante más concretas. Sin embargo, si exploras bien la ciudad deberías encontrar un sitio donde te subirán de nivel a todos tus personajes, al superar cierta cantidad de puntos de experiencia con cada uno de ellos. Cuando alcances suficiente nivel podrás derrotar sin demasiados problemas a los Berserkers. Respecto a las otras razas, suele ser recomendable usar humanos y enanos como guerreros, dando igual unas u otras.

Ahora le toca al «Megatraveller I», sobre el que pregunta Pablo Argüelles, de La Coruña. Hay algunas puertas que no podrás demoler porque deberás abrirlas con una determinada tarjeta. Este es el caso del almacén –warehouse– de Efate, en el que necesitas la tarjeta, pero no la verás, pues apareces sobre ella justamente. En los edificios imperiales del ejército –casi con toda certeza son las cárceles del juego– no se puede entrar, a menos que seas detenido previamente. No todas las características de los personajes son útiles; de hecho, la mayoría son bastante inútiles. La más importante es la de mercader, tal como os conté en el especial recién publicado.

Por un medio poco habitual, el fax, me llegan unas interesantísimas líneas de J. Andrés Medin, de Fene, La Coruña. Me voy a defender como primer paso de tus críticas: haber traducido RPG a JDR parece haber sido aceptado bastante bien por la mayoría de los maniacos, como demuestran las cartas que recibo usando tal término y simplemente responde al deseo de emplear unas siglas más acordes con nuestro idioma. Lo siento por tu grupo, pero la mayoría manda. Además, rol es una palabra perfectamente española, no sólo inglesa. Respecto al "olvido" del «Hero's Quest» editado por Sierra, ocurre que tal juego no ha sido publicado en nuestro país y no ha tenido mucha difusión, por lo que no parece muy lógico ocuparse de él por el momento.



Paso a analizar con detalle todas tus sugerencias. Ampliar la sección, como puedes comprobar, ya es un hecho que intentaremos mantener durante todo el tiempo posible. Yo no sé todo de estos juegos, ni muchísimo menos, por eso he procurado hacer desde el principio lo que tú comentas. Si revisas con cuidado los números anteriores verás que en todos ellos siempre propongo para los maniacos aquello que no sé contestar en ese momento, hace algunas líneas te lo he demostrado. La última sugerencia no la acabo de entender del todo: en esta publicación se procura comentar todo tipo de juegos; tal vez sería bueno que intentaras aclarar algo más este punto para que pueda contestarte. Bueno, Andrés te agradezco mucho tanto críticas como sugerencias y espero que sigas proponiendo cosas y criticando aquello que te parezca mejorable.

Ahora tus preguntas. El objetivo del «Bard's Tale I» es acabar con el mago Mangar, para lo que deberás correr un sinfín de interesantes y peligrosas aventuras. El nombre del Mad God es Tarjan. La pregunta sobre el «Dungeon Master» la paso a la congregación, pues no sé su respuesta –te lo dije–: cómo se abre una misteriosa puerta a la que se accede por tres o cuatro tramos de escaleras consecutivos.

La siguiente incógnita ha batido un record, el del número de maniacos atascados en el mismo punto del «Bloodwych». Además, curiosamente, todos son dueños de un PC. Este último dato ofrece jugosas interpretaciones. Bueno, lo cierto es que se han quedado atascados en la zona que llamo del "Welcome back". Se trata de un pasillo de diez casillas terminado en ambos extremos por escaleras de subida. El caso es que, en el extremo por el que se entra, hay un cartelito con el citado mensaje. El problema surge hacia la mitad del pasillo donde hay DOS "spinners" continuos que logran que el personal se vuelva loco. Sin embargo, sabiendo esto no debéis tener problemas para atravesarlo. Un consejo, no os dejéis despistar por la simetría del pasillo, aunque parezca que volvéis al mismo sitio.



Como verdadero náufrago me escribe J. Javier García, pero desde tierra firme. En concreto, desde Medina del Campo (Valladolid). Y lo de náufrago es porque su mensaje me llega en una curiosa botella de plástico. Su curriculum es llamativo, con el «Bard's Tale I» y el «Elvira» terminados. Ahora se dedica al «Bard's Tale III» y al «Drakkhen». De este último pide ayuda, que supongo habrá recibido con el especial de hace unos números. Además, todavía hoy le espera alguna sorpresa al respecto.

Otro crítico que me ha salido. Pedro Alonso, de Boadilla del Monte (Madrid) me llama cabezadura porque me niego a incluir ciertos juegos entre los JDR. Mira, Pedro, lo siento, pero para mí está muy claro lo que es y lo que no es un JDR. Y no es un factor a la hora de calificarlo como tal el que esté o no ambientado en la época de espadas y brujería, pues como sabrás del «Megatraveller I» hablo bastante y es un JDR bastante puro, en mi opinión. Y claro que el «Elvira» no es un JDR puro, pero tiene bastantes elementos como para poder incluirlo en ellos. Sin embargo, por mucho que os empeñéis no son JDRs ni «Operation Stealth», –quienes lo hayan jugado hasta el final sabrán que es una aventura gráfica con secuencias arcade y como tal lo definen sus programadores– ni «Dragon's Breath» de Palace, que incluye también algunos elementos de estrategia. Y yo no pienso hablar de ellos aquí. He dicho.

Vicente Rodríguez es un nuevo maniaco. El «Bloodwych» es una inmejorable opción para introducirte en los JDRs, debido a que no es excesivamente difícil y ofrece sus características esenciales. De él yo pasaría al «Dark Heart of Uukrul», pero teniendo en mente su dificultad. Hablando ya del «Bloodwych», no se sale del castillo/ciudad en ningún momento, o sea, la decoración es siempre la misma. Tampoco hay escenas arcade en él. El terreno de exploración es enorme, como para pasarte un par de días explorando. Y esto sin luchar con monstruos y con todos los problemas resueltos. Vamos, que hay juego para rato.

Jaime Ferragut, desde Palma de Mallorca, pregunta por los niños del «Dragons of Flame». Los podrás encontrar en la torre derecha de la fortaleza, en su habitación sureste. El «Drakkhen» no está disponible en castellano para Amiga en España, me temo.

Ahora va una mención honorífica para Fernando García Maroto, de Madrid, cuyas colaboraciones son súper-interesantes. La última es un pulcro mapa del «Dark Heart of Uukrul», hasta la zona del río que hay más allá del templo



«RINGS OF THE POWER» MEGADRIVE

encontrarás muy lejos. Sobre el «Sentinel Worlds» nada puedo decirte, no lo he visto aún: siento no poder ayudarte ni un poquito. No, la saga King's Quest no es de JDRs, son aventuras gráficas.

La sugerencia de subsecciones sobre juegos de tablero o en vivo debo negarla ya. Esta revista es Micromanía y se ocupa de juegos para ordenador. En principio, desecho la idea, pero si todos insistís en ello, tal vez podríamos planteárnoslo más en serio. Respecto a una revista de JDRs de ordenador...¿para qué la quieres?, ¿acaso no te basta Ferhergón?



«BUCK ROGERS» MEGADRIVE

títulos son: «Rings of Power», y «Buck Rogers, Countdown to Doomsday» que ya cuenta con una versión para ordenadores personales. Sin duda una buena iniciativa que aplaudimos desde aquí.

CÓMO RESOLVER EL ENIGMA

Antes de cerrar la reunión, voy a mostrar, aunque no es mi costumbre y vosotros lo sabéis, una debilidad. Dado que el enigma del principio es bastante oscuro... venga, voy a comentar algo más. He dicho que el primer acto de fe

DE LA BESTIA

Urzhut. También me mandó unos mapas del «Crystals of Arborea», de Silmarils. Pero no quiere información a cambio, pues no pregunta nada. Te invito a seguir mandándome mapas. Gracias. Ah, si te quedas atascado espero que sepas dónde acudir.

Pablo Artero, de Huesca, me deja atónito. La sorpresa se debe a un mapa que me manda sobre un laberinto de columnas que al parecer hay en el «Heroes of the Lance». Lo alucinante es que yo no lo he encontrado cuando terminé el juego. Rápido, Pablo, debes aclarar dónde está ese laberinto o cómo se accede a él. Empieza la cuenta atrás para desvelar este interesante misterio.

Absalón ben Eleazar, de Málaga, me ha identificado de forma irreversible, pues incluye en su manucristo hasta mi foto, aparte del método deductivo seguido para alcanzar la conclusión. Pero vayamos a sus preguntas. En el «Captive» hay mucho más que muros, bosques y dinosaurios, pero para ello deberás introducirte en la base enemiga. Esto se hace por una puerta circular cuya clave de apertura no

Ya en serio, no sé de ninguna: algunas tienen una sección como la nuestra, pero son extranjeras.

Ya estamos acercándonos al triste final de esta reunión, más larga que de costumbre. Sin embargo, no debe pasar por alto la próxima publicación en España de un JDR que tiene bastantes números para ser un gran clásico. Sí, por increíble que parezca, llega a España el prometedor «Señor de los Anillos» de Interplay. Además, va a ser traducido a español en su versión de PC.

Un notición, vamos. Para abriros el apetito os diré que son tres discos y en él sólo llegamos a Rivendel, ya que es el primero de una serie para revivir las peripecias de Frodo y demás comuneros del anillo. Ya os contaré más cosas, pero tengo la sensación de que vamos a hablar mucho en los próximos meses de este juego. También quiero dedicar unas líneas a contar otra grata noticia que interesará sobre todo a los usuarios de consolas y fundamentalmente a los de Megadrive. Se han publicado en nuestro país dos JDR's para esta máquina, aunque eso sí sólo en inglés. Sus

es formal. Esto significa que es una manera habitual de expresar la fe; lo que necesitáis para llevarlo a cabo se encuentra "lapidariamente" en cuatro castillos, siendo fundamental el orden de visita.

El segundo acto de fe es material. Deberéis estar convencidos de que no vais a morir, vayáis dónde vayáis y cómo vayáis, y atreveros a ir allí sin dudarlo por nada del mundo. ¿Me he explicado? Vuestros más oscuros temores se han hecho realidad. No, debéis afrontar la verdad con valor, pues todavía cabe la esperanza. Palabra, debéis creerme.

Efectivamente, se ha acabado la reunión. No os preocupéis el próximo mes acudiremos puntuales a la cita y prometo contaros interesantes novedades. Nos vemos.

Ferhergón

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo.***



Wil Mason jamás hubiera pensado que esto le iba a pasar a él. Sin embargo le había sucedido. Ahora estaba aquí, lejos de su casa y de su mundo, en sabe Dios qué extraño lugar. Cuatro puertas le acechaban amenazadoramente para conducirle a inciertas aventuras. Había que actuar lo antes posible. Y algo vamos a hacer, por supuesto, para echarle una mano. Coincidiendo con el inminente lanzamiento para PC de este juego de Psygnosis, arañaremos un poco su superficie para adentrarnos un poquito en algunos de sus secretos.

CITA CON

■ PSYGNOSIS
■ Disponible: ST, AMIGA, PC

ALGUNOS DETALLES DEL JUEGO









En el desarrollo del juego se combinan secuencias arcade y zonas de laberintos características de los JDR's.

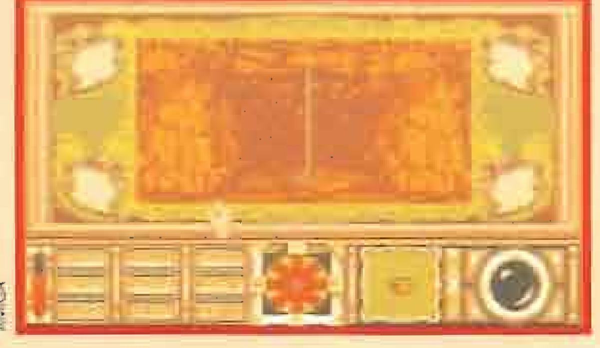
Antes de adentrarnos en los secretos del juego nos gustaría reseñar algunos detalles importantes. «Obitus», para comenzar, tiene bastantes puntos en común con los JDRs que habitualmente desfilan por esta sección, pero no se puede considerar un representante típico del género. Para que os hagáis una idea es muy parecido, en muchos aspectos, al archiconocido «Elvira». Por ejemplo, en ambos manejamos sólo a un personaje y el sistema de combate es similar. Sin embargo, «Obitus» no tiene la complejidad de «Elvira» en los hechizos, aunque sí encontramos bastantes más escenarios que recorrer y explorar. El detalle que más llama la atención del juego proviene de una clara intención de Psygnosis de apostar sobre seguro. Se trata de las secuencias "arcade" que intercala el juego entre distintas localizaciones. Sin embargo en la práctica los resultados no son los esperados, dichas secuencias restan adictividad a la parte rol del juego. Por otro lado, tampoco su realización técnica es la más adecuada y la lentitud de los movimientos no satisfarán al amante del arcade.

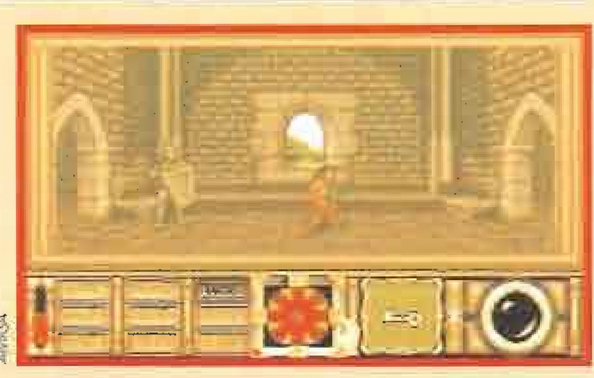
TRES ESTILOS EN UN SOLO PROGRAMA

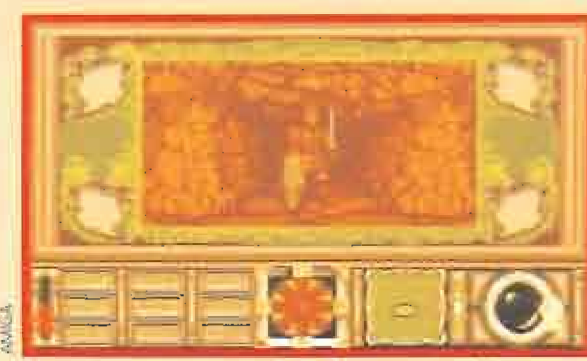
Adoptando la personalidad de Wil Mason, nuestro objetivo en el juego es escapar de la Edad Media y del reino de Middlemere para regresar a nuestro confortable hogar en la época actual.

«Obitus» combina en su desarrollo tres estilos diferentes, ya que incorpora escenas arcade, secuencias de laberinto y zonas en las que encontramos una mezcla de ambos géneros.

Las secuencias de laberinto son las más interesantes para los JDR-adictos, con unos efectos que rara vez se ven por estos softwares. La mayor parte del juego transcurre en estas secuencias. Las zonas en las que se combinan los dos estilos tienen la visión del arcade con el desarrollo del laberinto, con lo que también hay que explorar y mapear, en resumen entretenerse. Las secuencias arcade son las menos logradas. Lo único bueno que tienen es que una vez que acabas con alguno de los enemigos que en ellas aparecen ya no te vuelve a "molestar", con lo que puedes "limpiar" los distintos trayectos. De este modo, evitarás luchar sobre ellos.



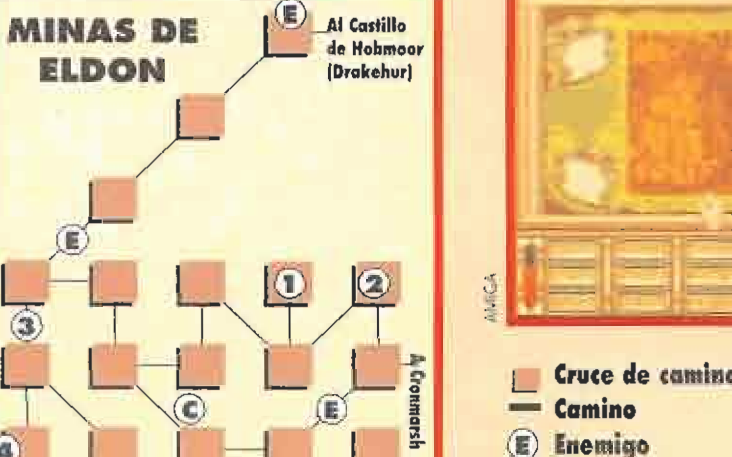




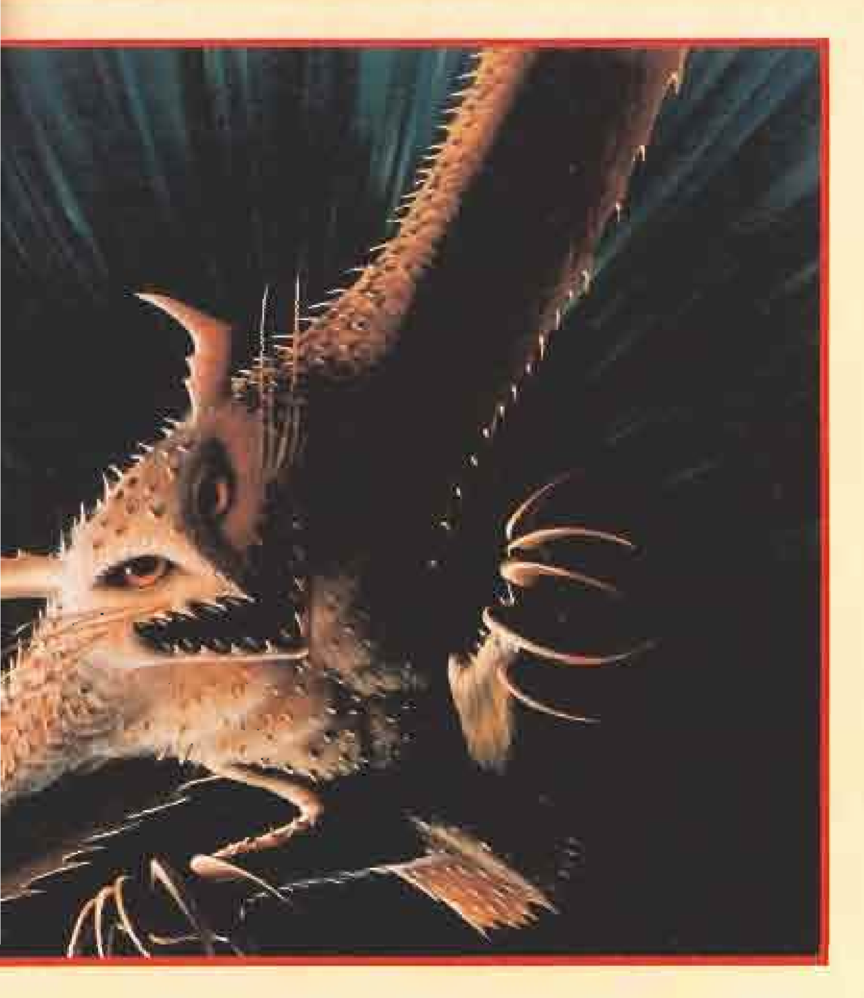
De todos modos la mayor parte del tiempo nos dedicaremos a explorar zonas de todo tipo, encontrando objetos y hablando con los diferentes personajes. En definitiva, haciendo algo más interesante que intentar esquivar flechas "inesquivables".

Todas las acciones se ejecutan mediante iconos, lo que nos facilita bastante el manejo del juego. Tenemos la "obligación" de explorar todos los lugares, para encontrar los objetos escondidos. Normalmente estarán en los tramos que unen los cruces, únicos sitios donde podemos girar al movernos, pues por los caminos no podremos hacerlo. Para ello contamos con un mapa de la estructura de las minas de Eldor.

Lo que abunda en el mundo de «Obitus» son los personajes de todo tipo. Los hay buenos y malos. Con la mayoría de ellos podremos intentar hablar, sobre todo porque no atacarán sin más. Al conversar con ellos, nos revelarán pistas para nuestra búsqueda, y nos intercambiaremos objetos, pues algunos tienen cosas imprescindibles para la misión y no nos las darán por nuestra "cara bonita", sino que habrá que negociar "duramente".



■ Cruce de caminos
— Camino
(E) Enemigo
(C) Carcaj
(1) Aquí está la cuerda
(2) El caballero Uljinnan
(3) Evalak
(4) Annore
(5) Marlock



EL PASADO

LA MEJOR DEFENSA

En el capítulo de las armas, al principio tendremos un arco sin flechas. Si hacemos caso de nuestra amable guía Glyphyx (ver manual de instrucciones) pronto encontraremos algunos carcajs con los proyectiles adecuados para nuestro arco; "tranqui", son sólo flechas. Pero no debemos limitarnos a ellas para derrotar a nuestros enemigos. Las dagas también pueden venir bien. Aunque lo más eficaz sean los polvos mágicos, sin los que no podremos acabar con algunos de los seres que nos bloquearán el paso. Afortunadamente encontraremos varias raciones de estos polvos en las catacumbas y el castillo. De lo dicho se deduce que no hemos de malgastar tan valiosa arma, siendo conveniente usar las abundantes flechas en la mayoría de las ocasiones, en particular en las secuencias arcade.

Otro bien bastante escaso van a ser las antorchas y las linternas. Es aconsejable hacer el mapa de cada zona antes de grabar la partida. Después acudir rápidamente a los lugares donde existan objetos y hacerse con ellos. Es una técnica que permite ahorrar visibilidad, para futuras oscuridades que seguro encontraremos.



La versión para Pc de «Obitus» será comercializada en nuestro país con los textos de pantalla en castellano.

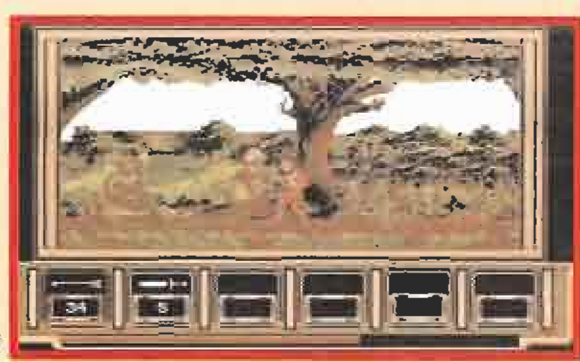
IDEAS PARA ENTRAR EN ACCION

Como quiera que Glyphyx en las instrucciones nos guía bastante bien a través de Falconwood, voy a irme directamente a las minas de Eldor, nuestro siguiente destino. Sólo unas breves puntualizaciones: no hay nada en los claros que encontraremos tras el Green Man, por lo que es mejor que no le matéis. El objeto que os dá lo necesitaréis en las catacumbas bajo las minas.

Al soldado invencible que hay cercano a la salida no tendréis dificultad para eliminarlo en cuanto tengáis algo del polvo mágico mencionado. Hasta entonces más os vale no tocarle mucho las narices. Detrás de él hay algo importante para poder continuar avanzando en la aventura.

Ya en Eldor, podréis usar el mapa cercano. A Drakehurst no os recomiendo que subáis hasta que no tengáis un buen puñado de llaves, aparte de la "Light Key" que hay en las Minas y la "Large Gold Key" de las Catacumbas. Las llaves normales os las darán Maladina en Falconwood y Annore en Eldor, ésta a cambio de una antorcha.

Por cierto, lógicamente para ir a las catacumbas deberéis descender por un agujero. Así que aplicando el mismo razonamiento ya os podéis imaginar que para volver a las minas necesitaréis subir. Y para escalar, en todos los juegos de aventuras que existen hasta la fecha...¿qué se necesita? Pues hala, a por el mapa sin perder un segundo.



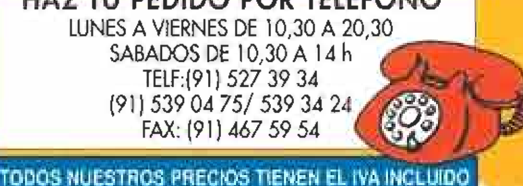
«Obitus» es un estupendo RPG de curiosa factura, pues en su desarrollo incluye incluso algunas escenas arcade.

Con esto confío haberos abierto los ojos, así que espero que no tardéis demasiado en aventuraros por este nuevo mundo que nos brinda el «Obitus». Así que dentro de poco seguro que estaréis contándome cómo conseguir la corona del mago Safiran, a quien encontraréis en Drakehurst, y cómo matar al inmutable de las Catacumbas, porque le tires lo que le tires ni se inmuta el tío. Nos vemos, ¡ánimo, duro con ellos!

Ferhergón

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELEFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

MAIL soft



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TIENDAS MAIL SOFT
ABRIMOS SABADOS TARDE
(SOLO TIENDA STA. Mª DE LA CABEZA)



Pº Sta. Maria de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



Commodore

ATENCION A ESTAS OFERTAS

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO

AMIGA 500



Con MODULADOR y 100 programas DP de regalo

54.900

OPCIONES

Creación y Fantasía	5.000
Ampliación de memoria	5.000
Euroconector	2.500

AMIGA 500 + MONITOR 1084S

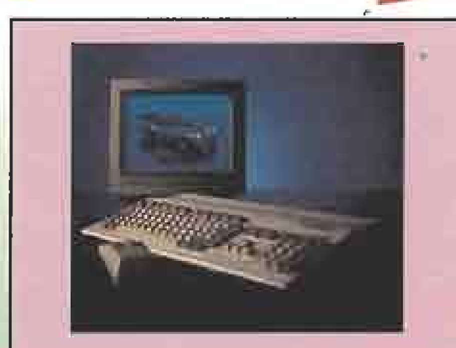




PACK Creación y Fantasía
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- After the War
- A.M.C.
+ 100 Programas

99.900

AMIGA 500 Plus





Con...

por sólo... **59.900**

Y DE REGALO EL MODULADOR Y 100 PROGRAMAS D.P.

AMIGA 500 Plus + MONITOR 1084S



104.900

AMIGA 2000



REGALO PACK CREACION Y FANTASIA Y 100 PROGRAMAS DOMINIO PUBLICO

A-2000	109.900
A-2000 + MONITOR 1084 S	149.900

OFERTA

PACK I
AMIGA 2000, MONITOR 1084 S
TARJETA AT-ONCE PLUS
PACK CREACION Y FANTASIA
179.900 pts

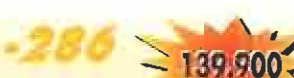
PACK II
AMIGA 2000, MONITOR 1084 S
DISCO DURO 52 Mb
PACK CREACION Y FANTASIA
209.900 pts

PACK III
AMIGA 2000 CON 3 Mb DE RAM
MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb
PACK CREACION Y FANTASIA
229.900 pts

COMPATIBLES Commodore



LC-286



CARACTERISTICAS
- AT - 286/ 16 Mhz
- UNIDAD DE DISCO 3 1/2 HD 1.44 Mb.
- MEMORIA RAM 1 Mb. AMPLIABLE A 4 Mb
- DISCO DURO 40 Mb.
- MONITOR VGA COLOR
- SOFTWARE: MS DOS 5.0 DE MICROSOFT
- MANUALES DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO
- Y RATON DE REGALO

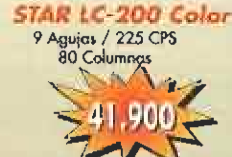
SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 40 Mb HD VGA Color	189.900
SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 100 Mb HD VGA Color	219.900
SL 386 SX 20 Mhz 1 Mb - 50 Mb HD VGA Color	219.900

Impresoras



STAR LC-20
9 Agujas / 180 CPS
80 Columnas
31.900





STAR LC-200 Color
9 Agujas / 225 CPS
80 Columnas
41.900





STAR LC 24-200
24 Agujas / 225 CPS
80 Columnas
B/N **57.900**
Color **67.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI.
DE REGALO EL CABLE

VARIOS

DISQUETERA 3 1/2	14.900
DISQUETERA 5 1/4	19.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW	23.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
RATON OPTICO	7.900
SCANNER 400 DPI	31.900

DCTV: Digitalizador 16 millones de colores. Salida directa a video. Frame Buffer 99.000

ACELERADORAS

22 Mhz 30-882 1 Mb	129.000
33 Mhz 30-882 4 Mb	249.000
50 Mhz 30-882 4 Mb	319.000

DISCOS DUROS GVP

A-500 52 Mb	83.900
A-500 105 Mb	119.900
A-2000 52 Mb	67.500
A-2000 105 Mb	109.900



AMPLIACIONES

AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 512 K RELOJ A-500	7.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000	32.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb	24.500

GENLOCKS

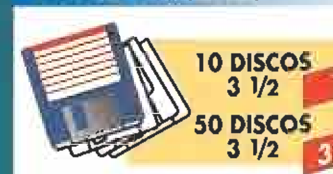
GENLOCK GST 40	47.900
GENLOCK GST 40 Y/C	53.900
GENLOCK GST 40 GOLD SP Y/C	109.900
GENLOCK GST GOLD PRO Y/C	190.000
GENLOCK ROCGEN	29.900

CDTV	109.900
CDTV COMPUTER PACK	29.900

SONIDO

Audio Master IV	13.900
Sound Master	23.900
Amos Midi+Samp	23.900
Perfect Sound	14.900
Aegis Sonix	13.000
Midi	9.995

DISCOS VIRGENES





10 DISCOS 3 1/2 **795**
50 DISCOS 3 1/2 **3.490**

10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

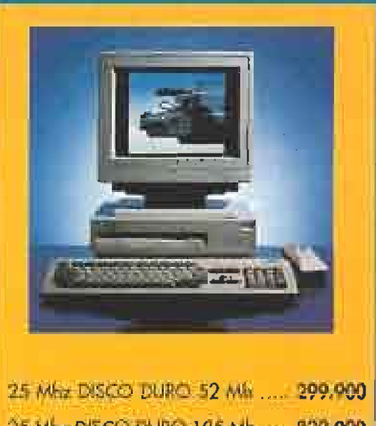
MODEM

Modem 2400	17.900
Modem A2000	19.900
Modem 2400+	27.900
A.Talk III	13.500

SOFTWARE

Maxiplan Plus	11.500
Kind Words	13.500
Deluxe Paint IV	24.900
Audiomaster IV	11.500
TV*Show	13.500
Disney Animation	16.500
Amos Comp.	6.900
Amos Creator	9.995
Amos 3D	7.900
Real 3D	25.900
Devpac V. 3.0	11.900
Pagestream V. 2.2	11.500
Prowrite V. 3.2	19.900
Super Base Profesional 4	57.500
T.V. Show! V. 2.0	11.500
Hight Speed Pascal	17.000
Hisolt Basic Profesional	5.900
Profesional Draw V. 2.1	23.000
Profesional Page V. 3.0	33.900
Lattice lias C V. 5.10	34.500

AMIGA 3000



25 Mhz DISCO DURO 52 Mb	299.900
25 Mhz DISCO DURO 105 Mb	329.900
MONITOR COLOR 1960	64.900

AT ONCE PLUS

44.900

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA
- CPU 80286 a 16 MHZ
- 512 K adicionales
- Coprocesador matemático 80C287 opcional
- VGA, EGA, Monócromo, CGA 16 colores
- Soporta todas las salidas del Amiga
- Muy fácil de instalar

AT ONCE 7,2 MHZ	39.900
AT ONCE ATARI	39.900

ATARI

ATARI 520 STFM **44.900 ptas.**

ATARI 520 STE	49.900
ATARI 1040 STE	77.900
ATARI 1040 STFM	59.900
MONITOR MONOCR. 14"	26.900
MONITOR COLOR 14"	59.900

- Satán
- Lorna
- Paris Dakar
- Sherman M4
- Music Maker
- Omnicron Basic
- Hyper Pain

PERIFERICOS

Disquetera 3 1/2	16.900
Ratón 280 DPI + PAD	3.600
Ratón Optico + PAD	7.200
Tarjeta PC AT ONCE	39.900
Supra Modem 2400	18.900
Supra Modem 2400 Plus	30.900
Almohadilla Ratón	995
Cable Modem	1.100

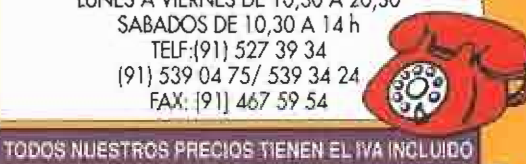
MAIL SAT

SERVICIO TECNICO (91) 530 44 84 C/ VIZCAYA, 6 28045 MADRID

Commodore ¡PARA TODA ESPAÑA!

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELEFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

MAIL soft



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TIENDAS MAIL SOFT
ABRIMOS SABADOS TARDE
(SOLO TIENDA STA. Mª DE LA CABEZA)



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



GAME BOY 13.900

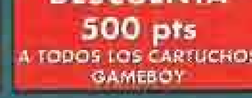


Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Aero Star	3900	Kung fu Master	4190
Alleway (ARKANOID)	4190	Kwirk	4190
Altered Space	4400	Mega man	4400
Amazing Penguin	3900	Motocross Maniac	4190
Amazing Tater	4400	Nemesis	3900
Atomic Punk	4400	Ninja Boy	3900
Attack Killer Tomatoes	4400	Operation C	4400
Beetlejuice	4400	Paperboy	4900
Bill Eliot's Nascar	4400	Pinball	4190
Blades of Steel	4400	Princess Blobette	4190
Boulder Dash	4190	Qix	3900
Boxxle	4900	R-Type	4190
Brain Bender	3900	Solar Strike	4190
Bugs Bunny	4190	Solomon's Club	4190
Burai Figter de Luxe	4190	Star Trek	4400
Castelvania	4400	Super Mario Land	4190
Castelvania II	4400	The Hunt for Red October	5400
Chessmaster	4400	Tiny Toon Adventure	4400
Days of thunder	4400	Wizard & Warriors	4190

GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY

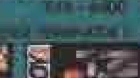
DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS GAMEBOY





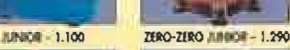





JOYSTICK

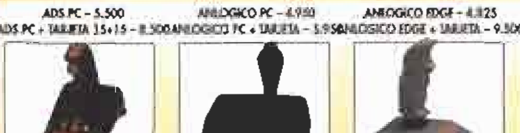
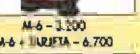
TELEMACH 200 - 6.900 · CHALLENGER - 5.450 / INFRARROJOS - 7.250 · STING RAY - 4.300 · GAMMA RAY - 5.500
MANTA RAY - 3.900 · SIGMA RAY - 3.600 · TOP STAR - 5.250 · JET FIGHTER - 3.300
SUPERBOARD - 3.900 · JUNIOR - 1.100 · ZERO-ZERO JUNIOR - 1.290 · ZERO-ZERO WINNER - 2.990
SPEED KING KONIX - 2.595 · TURBO PRO - 2.795 · SUPER STAR - 3.600 · TORTUGA - 2.900

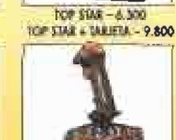




JOYSTICK DE 15 PINES PARA PC

ADS PC - 5.500 · ADS PC + TARJETA 15+15 - 8.500 · ANALOGICO PC - 4.950 · ANALOGICO PC + TARJETA - 5.950 · ANALOGICO EDGE - 4.825 · ANALOGICO EDGE + TARJETA - 9.500 · M-5 - 3.900 · M-5 + TARJETA - 7.400
M-6 - 3.200 · M-6 + TARJETA - 6.700 · TOP STAR - 6.300 · TOP STAR + TARJETA - 9.800 · GRAVIS - 10.900 · GRAVIS + TARJETA - 14.400 · MACH 1 - 2.995 · MACH 1 + TARJETA - 7.495



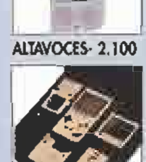


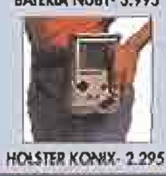
COMPLEMENTOS GAME BOY










LIGHT BOY- 4.590 · LUZ Y LUPA- 3.900 · ILUMINACION- 2.100 · LUPA- 1.700 · ALTAVOCES- 2.100 · BATERIA RECARG.- 6.700 · BATERIA NUBY- 3.995 · ADAP. CORRIENTE- 1.795
ADAP. COCHE- 1.995 · KIT LIMPIEZA- 1.595 · PLAY & CARRY CASE- 2.695 · CARRY CASE- 2.100 · MALETIN ATTACHE- 3.395 · HOLSTER- 1.695 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.595

TAMBIEN TENEMOS...

Cable casset AMSTRAD	1.200
Casset COMODORE 64	6.500
Convertidor TV C-8 AMSTRAD	21.900
Convertidor TV C-1 AMSTRAD	14.900
Copiador audio C-64	2.900
Copiador audio C-64 con fuente	2.900
Interface KEMPSTON (SP)	2.475
Modulador TV AMSTRAD	9.500
RAM JET +3	11.500
Reset para pokear C-64	1.500
Archivador 80 discos 3 1/2	1.590
Archivador 80 discos 5 1/4	1.590



Nintendo

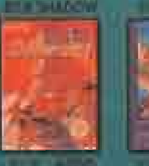
Consola P.V.P.
13.990

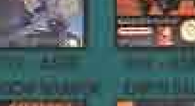
		Metal Gear	6500
		Metroid	6990
		Mission Imposible	7900
		New Ghostbusters II	6500
		Paper Boy	6500
A Boy and his Blob	5500	Pinball	3900
Balloon Fight	3900	Power Blade	7900
Baseball	4200	Pro Wrestling	5500
Big Foot	6500	Punch Out!!	5500
Bionic Comando	6990	Robocop	6500
Black Manta	6990	Roller Games	7250
Blades of Steel	6500	Silent Service	6500
Boulder Dash	6500	Simon's Quest	6500
Castlevania	6500	Ski or Die	6900
Dr. Mario	6500	Soccer	3900
Dragon Ninja	6500	Stealth ATF	6500
Gauntlet II	7250	Tennis	3900
Goal	6990	The Legend of Zelda	7250
Golf	3900	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Goonies 2	6500	Total Recall	6900
Gradius	5500	Track & Field 2	6500
Guardian Legend	7900	Zelda 2	7900
Ice Hockey	3900	Advantage joystick	6990
Ikari Warriors	6500	Alargador Cable	1995
Kid Icarus	6500	Controllers	3900
Kung Fu	3900	Four Scores	5900
Little Nemo	6500	Organizador de Juegos	1195
Lunar Pool	6500	Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo








SONIDO PARA TU PC CON SOUND BLASTER

VERSION 2.0
24.900 ptas
- DIGITALIZA - MIDI COMPATIBLE AD-LIB SOUNDBLASTER

COMPLEMENTOS

STEREO CHIP	6.500
ALTAVOCES	4.995
MIDI BOX	17.900
SOFT VOICE EDITOR	14.900
SOFT COMPOSER	16.500
SOFT UP MUSIC	7.900

SOUND BLASTER PRO
39.900 ptas

ATARI LINX



17.900

LINX II 17.900



Adap. Mechero Coche	2500	Ninja	4900	Ultimate Chess Challenge	4900
Adaptador Red	1900	Klax	4900	Viking Child	4900
Bolsa Pouch	2900	Ms. Pacman	4900	Warbirds	5400
Cable Comlynx	900	Ninja Gaiden	5400	Xenophobe	4900
Maletin Lynx	3900	Pacland	4900	Xybots	4900
Visor Solar	1200	Paperboy	4900	Zarlor Mercenary	4900

NEC TURBOGRAFX

NOVEDAD




CONSOLA 16 BIT.
18.900

Alien Crush	5500	Double Dungeon	5500	King of Casino	6900	R-Type	6900
Bloody Wolf	5500	Dragons Curse	5500	Legendary Axe	6900	Space Harrier	6900
Boxy Boy	5500	Drop Off	5500	Legendary Axe II	8875	Super Volleyball	8875
Bravo Man	8875	Dungeon Explored	5500	Military Madness	6900	Tiger Road	8875
Chew Man Fu	6900	Fantasy Zone	5500	Moto Roader	5500	Time Ball	6900
China Warrior	5500	Final Lap Twin	6900	Neutopia	6900	Veiges Tactical Glady	8875
Cretter Maze	5500	Final Zone	6900	Ninja Spirit	6900	Victory Run	6900
Cyber Core	6900	Fiting Street	5500	Ordine	5500	Vigilante	5500
Deep Blue	5500	Galaga 90	6900	Pac Land	6900	World Class Baseball	6900
Devils Crush	6900	J.J. and Jeff	6900	Psychosis	8875	World Court Tennis	5500

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	795	10 discos 5 1/4	495
50 discos 3 1/2	3.490	50 discos 5 1/4	995
10 discos 3 1/2 HD	8.500	10 discos 3"	3.900

MAIL soft

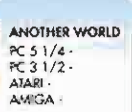
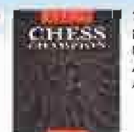
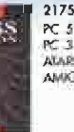
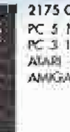
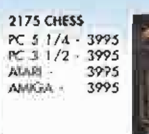
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

(91) 527 39 34

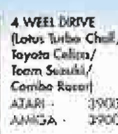
TEL: (91) 539 04 75
(91) 534 34 24
FAX: (91) 467 59 54

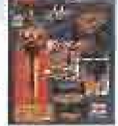
HORARIOS LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,30 H. SABADOS: DE 10,30 A 14 H.

NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES

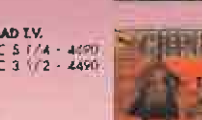
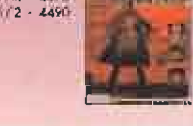
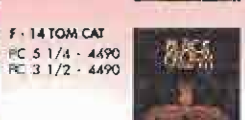
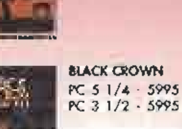
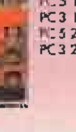

- GODS
- DOUBLE DRAGON — SPECTRUM 1900, AMSTRAD 1900, COMM. 1900, AMS DISC 2900, PC 5 1/4 2900, PC 3 1/2 2900, ATARI 2900, AMIGA 3900

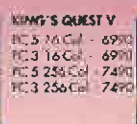
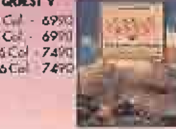
- HOT RUBBER — PC 5 1/4 2500, PC 3 1/2 2500, ATARI 2500, AMIGA 2500
- NO BODDIES LAND — ATARI 2500, AMIGA 2500
- SOLO EN CASA — PC 5 1/4, PC 3 1/2, AMIGA
- WWF WRESTLING — SPECTRUM 1350, AMSTRAD 1350, COMM. 1350, AMS DISC 2250, PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- ANOTHER WORLD — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
- 2175 CHESS — PC 5 1/4 3995, PC 3 1/2 3995, ATARI 3995, AMIGA 3995
- 4 WEEL DRIVE (Lotus Turbo Chall./ Toyota Celica/ Team Suzuki/ Combo Racer) — ATARI 3900, AMIGA 3900
- AWRD WINNERS (Kick of 2/ Space Ace/ Populus/ Pipemania) — PC 5 1/4 6995, PC 3 1/2 6995, ATARI 6995, AMIGA 6995

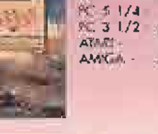
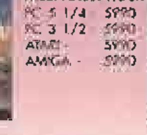
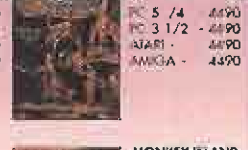
PRODUCTO ESPECIAL PRODUCTO ESPECIAL



- MAD T.V. — PC 5 1/4 4490, PC 3 1/2 4490
- HEART OF CHINA — PC 5 16 Col 7990, PC 3 16 Col 7990, PC 5 256 Col 8490, PC 3 256 Col 8490
- KING'S QUEST V — PC 5 16 Col 6990, PC 3 16 Col 6990, PC 5 256 Col 7490, PC 3 256 Col 7490
- THEIR FINEST HOUR — PC 5 1/4 5990, PC 3 1/2 5990, ATARI 5990, AMIGA 5990
- SHADOW SOCORER — PC 5 1/4 4490, PC 3 1/2 4490, ATARI 4490, AMIGA 4490

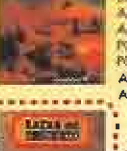





- F-14 TOM CAT — PC 5 1/4 4490, PC 3 1/2 4490
- BLACK CROWN — PC 5 1/4 5995, PC 3 1/2 5995
- MAUPITI ISLAND — PC 5 1/4 3995, PC 3 1/2 3995, ATARI 3995, AMIGA 3995
- SIM EARTH — PC 5 1/4 6490, PC 3 1/2 6490
- MONKEY ISLAND — PC 5 16 Col. 5990, PC 3 16 Col. 5990, PC 5 256 Col. 7490, PC 3 256 Col. 7490, ATARI 5990, AMIGA 5990

WAR GAMES — JUEGOS DE ESTRATEGIA — WAR GAMES








- LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- MEDIEVAL WARRIORS — PC 5 1/4 3150, PC 3 1/2 3150, ATARI 3150, AMIGA 3150
- FORT APACHE — PC 5 1/4 3150, PC 3 1/2 3150, ATARI 3150, AMIGA 3150
- COHOR — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- ROCHE'S DRIFT — PC 5 1/4 2650, PC 3 1/2 2650, ATARI 2650, AMIGA 2650

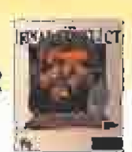
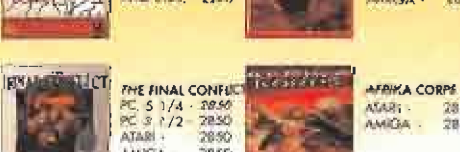






- ACIENT BATTLES — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250, PC 5 1/4 2450, PC 3 1/2 2450, ATARI 2450, AMIGA 2450
- VULCAN — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250, PC 5 1/4 2450, PC 3 1/2 2450, ATARI 2450, AMIGA 2450
- CRETA 1941 — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250
- BATTLE OF THE BULGE — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250
- FRONT OF LINE — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850




- ARNHEM + RATAS DEL DESIERTO (2x1) — SPECTRUM 795, AMSTRAD 795, ATARI 1995, AMIGA 1995
- BLITZKRIEG MAY 1940 — ATARI 2850, AMIGA 2850
- THE FINAL CONFLICT — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- AFRIKA CORPS — ATARI 2850, AMIGA 2850

SUPER NOVEDADES — PROXIMOS LANZAMIENTOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	AMSTRAD DISCO +3	PC 5 1/4 - PC 3 1/2	AMIGA ATARI
AIR COMBAT			5900	5900
AIR LAND SEA			4990	
ATOMINO			3900	3900
BONANZA BROSS	1200	2250		2250
EXITOS PC II			4990	
FORMATO	2100	2900		3900
G-LOCK	1200	2250		2250
GOBLINS			3995	3995
HOT RUBBER			2500	2500
MANCHESTER EUROPA	1200	2450	3150	2850
MEGABOX II	2100	3100	5100	5100
MY PACK IS RICH			4495	4495
PACK MAX	1750	2950		
PACK SEA SOFT			4495	4495
PARAGLIDING		2500	2850	2850
PITGTHER	1500	2500	3900	3900
ROD LAND	1500	2500		3900
SPACE CRUSADE	1700	2500		3990
SPACE GUN				2750
STRIP POKER II DELUXE			3450	3450
TERMINATOR 2	1350	2250	2250	2250
THE SIMPSONS	1350	2250	2850	2850
TIP OFF				
TITUS THE FOX				

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
F-15 II	6990	6990
F-15 II MISIONES	2250	
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5490	5490
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	3990	3990
MIG 29 FULCRUM	3990	3995
MURDER IN SPACE	4490	4490
OPERATION STELTH	3990	3990
POWERMONGER	3900	3900
RAIL ROAD TYCOON	5990	5990
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
SPACE ACE II	8995	3995
THE SECRET WEAPONS	5990	
THEIR FINEST MISSION	1990	1990

2x1 AMSTRAD DISCO

Flyng Shark / Glaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gountlet / Gountlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Thenderblade / 1943	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Green Beret / Combat School	1.900
Hyper Sports / Match Day II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo II	1.900
Imposible Mision / Imposible Mision II	1.900
Pamania / Pacland	1.900
Beach Volley / A. Tie Break	1.900
Tetris / Pop Up	1.900

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	COMMODORE	AMSTRAD DISCO +3	PC 5 1/4 - PC 3 1/2	AMIGA ATARI
3D CONSTRUCTION KIT	3900	3900	4900	7900	7900
AGE				3995	3995
AIR SEA SUPREMACY	1900		4500	5900	5900
ALIEN STORM	1200	1200	2250		2250
ARMADA (ESTRATEGIA)				2850	2850
BABY JO				2850	2850
BLUE BROTHER		1395	2850	2850	2850
BORODINO (ESTRATEGIA)				2850	2850
BOSTON BOMB CLUB				2500	2500
CALIFORNIA GAMES II				2250	
CELICA GT4	1200	1200	2250		2250
CHIP CHALLEGER	1200	1200	2250	2250	2250
DARKMAN	1350	1350	2250		2250
DEATHBRINGER				2950	2950
DESAFIO TOTAL	1350	1350	2250		2250
DRAGON OF FLAME	1900	1900	2850	3990	3990
EL GRAN HALCON	1200	1200	2250		2250
EMLYN HUGHES	1100	1100	2250		2250
ENGLAND CAMP. EUROPA	1200	1200	2250	2250	2250
EUROPEAN SUPERLEAGUE	1100		2250	2250	2250
F-16	2250	2250		4990	4990
F-19 STEALTH FIGHTER	2850	2850		5990	5990
FASCINATION				3995	3995
FINAL FIGHT	1200	1200	2250		2250
FOOTBALL MAN. W.CUP ED	1200	1200	2250	1595	1595
FOOTBALL MANAGER II	595	595	1495	1495	1495
GAUNTLET III	1200	1200	2250		2250
GAZZA II	1200	1200	2250	2250	2250
GOLDEN AXE	1200	1200	2250		2250
GOLDEN EAGLE			2950	2950	2950
GREMLINS 2	1200		2250	3900	
HEROES OF THE LANCE	1350	1350	2250	3990	3990
HEROQUEST	1700	1700	2500	3900	3900
HEROQUEST EXPANSION	1700		2500		3900
IRON LORD	1200			3900	3900
JAMES BOND COLLECTION	1500	1500			3900
KICK OFF	595	595	1495		1495
KICK OFF II	1200	1200	2250	3995	3995
LEMMINGS				3900	3900
LONE WOLF	1200	1200	2250	2850	
MAUPITI ISLAND				3995	3995
MERCS	1200	1200	2250		2250
MIGHTY BOMB JACK				3900	3900
MONACO GRAND PRIX	1200	1200	2250		2250
NIGHTSHIFT	2850	2850	3200	3990	3990
NORTE Y SUR	1200	1200	2250		
OCTUBRE ROJO	1200	1200	2250	2250	2250
OH NO MORE LEMMINGS				2900	2900
PACK DINAMIC 92	1750	1750	2500	4900	4900
PACK WINNING TEAM	1900	1900	3900		3900
PANG	1200				2250
PANZA KICK BOXING			2250	2500	2500
PREDATOR 2	1200	1200	2250	2250	2250
PREHISTORIK				2500	2500
PRO TENNIS TOUR II				3900	3900
R-TYPE II					3450
RAZAS DE NOCHE	1200	1200	2250	2850	2850
RBI 2 BASEBALL	1500	1500	2250	2500	2500
REGRESO AL FUTURO III	1200	1200	2250	2250	2250
RICK DANGUEROUS II	1200	1200	2250	2250	2250
ROBOCOP II	1350				2250
ROBOZONE	1200	1200	2250	2250	2250
SHADOW DANCER	1200	1200	2250		2250
SHERMAN M4			995	995	995
STRIDER II	1200	1200	2250		2250
SUPER OFF ROAD RACER	1200	1200	2250	2250	2850
SUPER SPACE INVADERS	1500	1500	2500	3900	3900
TENNIS CUP			995	995	995
TOKI					2250
TORTUGAS NINJA	1350		2250	2850	2850
TOUR 91	1200		2250	2250	
TURRICAN II	1200	1200	2250		2250
W.C. BOXING MANAGER	1200	1200	2250	2850	2850
W.C. SQUASH	1200	1200	2450	3150	3150
WORLD CLASS RUGBY	1200	1200	2450	3150	3150

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 ptas.



Si prefieres hacer tu pedido por carta, recorta este cupón y envíalo a:
MAIL SOFT, Pasea Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID

- TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL IVA
- TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
- SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000, LLAMANOS POR TELEFONO
- PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

Envía este cupón a Mail Soft, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO ORDENADOR ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	




Tus tiendas de videojuegos en Barcelona

VENTA POR CORREO
ENVÍOS EN 48 HORAS

NINTENDO

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
AIR FORTRESS	7.900.—
A BOY AND HIS BLOB	6.900.—
ARCH RIVALS	7.500.—
ASTYANAX	7.900.—
BALLOON FIGHT	4.500.—
BLASTER MASTER	8.900.—
BASEBALL	4.500.—
BIG FOOT	8.900.—
BIONIC COMANDO	8.900.—
BAYOU BILLY	8.900.—
BLADES OF STEEL	6.900.—
BLUE SHADOW	8.900.—
BOULDER DASH	6.900.—
BUBLE BOBLE	6.900.—
BURAI FIGHTER	6.900.—
BATTLE TANK	6.900.—
CALIFORNIA GAMES	7.500.—
CORVETTE ZAR 1	7.500.—
CHAMPIONSHIP RALLY	7.500.—
CAPTAIN SKYHAWK	6.900.—
CASTELVANIA	6.900.—
CHIP'N DALE R. RANGERS	7.900.—
DOUBLE DRIBLE	6.900.—
DONKEY KONG CLASICS	6.900.—
DONKEY KONG JUNIOR	4.500.—
DOUBLE DRAGON	8.900.—
DOUBLE DRAGON II	7.900.—
DOCTOR MARIO	6.900.—
DRAGONS LAIR	6.900.—
DIGGER T. ROCK	7.500.—
EXCITE BIKE	4.500.—
FAXANADU	6.900.—
FIGHTING GOLF	6.900.—
GAUNTLET II	7.500.—
GOAL	6.900.—
GOLF	4.500.—
GOONIES II	6.900.—
GRADIUS	5.900.—
GUERRILLA WAR	7.500.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
DREAM MASTER	7.900.—
HOGANS ALLEY	4.500.—
ICE HOCKEY	4.500.—
IRON SWORD	7.500.—
ISOLATED WARRIOR	6.900.—
IKARI WARRIORS	6.900.—
IRON TANK	7.500.—
J. CHANS ACT KUNGFU	7.500.—
JACK NICKLAUS GOLF	6.900.—
KUNG FU	4.500.—
KID ICARUS	6.900.—
KABURI G. FIGHTER	6.900.—
KICLE CUBICLE	6.900.—
KNIGHT RIDER	6.900.—
LITTLE MEMO	6.900.—
LIFE FORCE	6.900.—
LOW G. MAN	6.900.—
MARIO BROS 1	4.500.—
MARIO BROS 2	7.800.—
MARIO BROS 3	8.200.—
METAL GEAR	6.900.—
MATCH RIDER	4.500.—
MEGAMAN 1	6.900.—
MEGAMAN 2	7.900.—
MEGAMAN 3	7.900.—
METROID	6.900.—
MABEL MADNES	6.900.—
PAPER BOY	6.900.—
POW	7.500.—
POWER BLADE	7.900.—
PROBOTECTOR	6.900.—
PUZZNIC	6.900.—
PINBALL	4.500.—
PINBOT	6.900.—
PRO WRESTLING	6.900.—
PUNCH OUT	6.900.—
NEWZEALAND STORY	7.900.—
RAD RACER	6.900.—
R.C. PRO AM	6.900.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
RAD GRAVITY	7.900.—
RAINBOW ISLAND	7.900.—
ROLLER GAMES	7.500.—
RUSH AND ATTACK	6.900.—
SOCCER	4.500.—
SUPER OFF ROAD	6.900.—
SUPER SPIKE'N BALL	6.900.—
SIMONS QUEST	6.900.—
SOLAR JETMAR	6.900.—
SHADOW WARRIORS	6.900.—
SILENT SERVICE	6.900.—
SNAKE RATTLE N' ROLL	6.900.—
STEAL ATF	6.900.—
STARWARS	6.900.—
THE BATTLE OF OLYMPUS	6.900.—
THE LEGEND OF ZELDA	7.500.—
THE LEGEND OF ZELDA II	7.900.—
TETRIS	6.900.—
TOP GUN	6.900.—
TOP GUN SECOND MISSION	7.900.—
TOTAL RECALL	6.900.—
TO THE EARTH	6.500.—
TIME LORD	7.500.—
TORTUGAS	7.900.—
TORTUGAS II	7.900.—
TENNIS	4.500.—
TRACK & FIELD II	6.900.—
TURBO RACING	7.500.—
WRESTLEMANIA	7.500.—
WORLD CUP	6.900.—
WEREWOLF	6.900.—
WILLOW	7.500.—
WRECKING CREW	4.500.—
WILD GUNMAN	4.500.—
SKY OR DIE	7.000.—
SHADOW WARRIORS	6.900.—
SKATE OR DIE	6.900.—
SILKUS	6.900.—

MEGADRIVE

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
A.P.T. GOLF	6.900.—
ABRAMS BATTLE TANK	6.900.—
ALIEN STORM	6.900.—
AFTERBURNER II	6.900.—
ARROW FLASH	6.900.—
ALEX KID IN E.C.	5.900.—
AIR DIVER	7.500.—
BATMAN	8.900.—
BUDOKAN	7.900.—
BURNING FORCE	6.900.—
BATTLE ESQUADRON	8.450.—
BLOCK OUT	7.900.—
BONANZA BROTHERS	6.990.—
B. DOUGLAS BOXING	6.900.—
CALIFORNIA GAMES	8.450.—
CRAK DOWN	8.900.—
COMANDO II (MERCS)	7.500.—
CENTURION	8.450.—
CYBERBALL	6.900.—
COLUMNS	5.900.—
DARWIN 4081	7.200.—
DARIUS II	7.500.—
DARK CASTLE	7.900.—
DICK TRACY	9.900.—
DECAPATTACK	6.900.—
DYNAMITE DUKE	6.900.—
E. SWAT	6.900.—
FATAL REWIN	8.450.—
F-22 INTERCEPTOR	7.900.—
FORGOTTEN WORLDS	5.900.—
FANTASIA	7.900.—
FLICKY	6.900.—
FIRE MUNSTANG	7.500.—
GRANADA	7.500.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
GAIN GROUND	6.900.—
GHOULTS'N GHOST	8.450.—
GOLDEN AXE	6.900.—
GOLDEN AXE II	6.900.—
GHOSTBUSTERS	6.900.—
HEAVY UNIT	7.900.—
HELL FIRE	6.900.—
HOCKEY	8.450.—
INSECTOR X	7.500.—
INMORTAL	9.900.—
JOHN MADEN FOOTBALL	8.450.—
JAMES POND	8.450.—
JAMES POND II	6.900.—
JEWEL MASTER	6.900.—
JOE MONTANA FUTBOL	6.900.—
KLAX	6.900.—
LAKERS & CELTICS	6.900.—
LAST BATTLE	6.900.—
MIGHT AND MAGIC	8.450.—
MYSTIC DEFENDER	6.900.—
MOONWALKER	7.500.—
MICKEY MOUSE	8.450.—
MIDNIGHT RESISTANCE	7.900.—
MEGA TRACKS	7.500.—
MARVEL LAND	7.500.—
OUT RUN	7.900.—
POPULOUS	8.450.—
PGA GOLF	8.450.—
PHELIOUS	6.900.—
QUACK SHOT	7.900.—
ROAD RHUS	8.450.—
RAMBO III	6.900.—
REVENGE OF SHINOBI	6.900.—
ROLLING THUNDER II	7.900.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
RASTAN SAGA II	7.900.—
ROAD BLASTERS	8.450.—
SWORD OF SHODAN	8.450.—
STARFLIGHT	8.900.—
SHADOW OF THE BEAST	7.900.—
SONIC	6.900.—
SPIDERMAN	6.900.—
STREET OF RAGE	6.900.—
SUPER THUNDERBLADE	6.900.—
SPACE HARRIER	6.900.—
SUPER HANG HONG	6.900.—
STRIDER	8.450.—
SHADOW DANCER	6.900.—
SUPER LEAGE BASEBALL	6.900.—
SUPER REAL BASKETBALL	6.900.—
SUPER AIR WOLF	7.900.—
TASK FORCE HARRIER	7.500.—
THUNDERFORCE III	8.450.—
THUNDERFORCE II	6.900.—
TRUXTON	6.900.—
TOE JAM AND EARL	7.900.—
TWIN HAWK	6.900.—
UNDEAD LINE	7.500.—
VAPOR TRAIL	6.900.—
WRESTLE WAR	6.900.—
WORLD CUP ITALIA 90	6.900.—
WORLD CUP SOCCER	6.900.—
WONDERBOY III	6.900.—
WHIP RHUS	6.900.—

GAME GEAR

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
SOLITAIRE POCKER	4.900.—
SPACE HARRIER	5.190.—
SLIDER	5.190.—
SONIC	5.500.—
SUPER MONACO GP	5.190.—
NINJA GAIDEN	5.190.—
WORLD CLASIC LEADER	5.190.—
WONDER BOY	4.900.—
PENGO	3.900.—
WOODY POP	5.190.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
JOE MONTANA FOOTBALL	5.500.—
B LOCK	4.900.—
KINETIC CONECTION	4.800.—
MICKEY MOUSE	4.900.—
MAPPY	4.900.—
OUT RUN	5.190.—
PSICHIC WORLD	5.190.—
PUTT & PUTTER	5.190.—
SUPER SHINOBI	5.190.—
RASTAN SAGA	5.500.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
BATTEA UP	5.300.—
BASEBALL	4.900.—
BERLIN WALL	4.900.—
DRAGON CRYSTAL	4.900.—
DONAL DUCK	5.900.—
HITTER	5.900.—
FANTASY ZONE	4.900.—
GORBY	4.900.—
HALLEY WARS	5.198.—
HEAVY WEIG CHAMP	5.900.—

PC OFERTAS

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
DRMUZ	995.—
PROHIBITION	995.—
POLI DIAZ	995.—
PARIS DAKAR	995.—
PACK 3 (OPERA)	995.—
PERSONAL FINANCIAL	995.—
PINBALL	995.—
RESCATE EN EL GOLFO	995.—
SOL NEGRO	995.—
SUPERMAN	995.—
SKIDOO	995.—
SHIRWOOD	995.—
SOVIET	995.—
TENIS	995.—
TOI ACID GAME	995.—
ULISES	995.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
QUIJOTE	995.—
SATAN	995.—
LA PULGA	995.—
PASAJEROS DEL VIENTO	995.—
GAME OVER	995.—
CAPITAN TRUENO	995.—
JET DISCK	995.—
LIBRO DE LA SELVA	995.—
LUCKY LUKE	995.—
MYTHOS	995.—
MICHEL	995.—
MUTANT ZONE	995.—
MAY DAY SQUAD	995.—
NARCOPOLICE	995.—
NAVY MOVES	995.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
ASTERIX	995.—
AVENTURA ORIGINAL	995.—
ANGEL NIETO	995.—
ASPAR	995.—
ARMY MOVES	995.—
AVENTURA ESPACIAL	905.—
BEVERLY HILLS COP	995.—
BUFFALO BILL	995.—
BASKET MASTER	995.—
COSARIOS	995.—
COZUMEL	995.—
CHAMONIX CHALLENGE	995.—
ENMANUELLE	995.—
GONZALEZ	995.—
AJEDREZ	995.—
COSMIC SHERIF	995.—

GAME BOY

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
ADAM FAMILY	4.900.—
AFREU STAR	4.190.—
ALLEWAY	4.190.—
ALTERED SPACE	4.900.—
AMAZIN TARTAR	4.900.—
AMAZIN PENGUIN	4.190.—
ATOMIK PUNK	4.900.—
ATTACK KILLER TOMATOES	4.900.—
BALLOON KID	4.190.—
BARBIE	4.900.—
BASEBALL	3.900.—
BASES LOADED	4.190.—
BATMAN	4.900.—
BATTLE BULL	4.190.—
BATTLE SHIP	4.900.—
BATTLE TOADS	4.900.—
BESTTLE JUICE	4.900.—
BILL ELIOT	4.900.—
BLADES OF STEEL	4.900.—
BLASTER MASTER	4.900.—
BO JACKSON BASEBALL	4.900.—
BOOMER'S ADVENTURE	4.190.—
BOXXLE	3.900.—
BRAIN BENDER	4.900.—
BUBLE BOBLE	4.500.—
BUBLE GHOST	4.500.—
BUGS BUNNY 2	4.900.—
BURAI FHIGTER	4.900.—
BURGER TIME DE LUXE	4.190.—
CAESAR PALACE	4.900.—
CASTELIAN	4.190.—
CASTELVANIA 2	4.900.—
CATRAS	3.900.—
CHAMPION GOLF	4.900.—
CHASE HQ	4.900.—
CHESMASTER	4.900.—
CHOPLIFFTER 2	4.900.—
CRYSTAL QUEST	4.190.—
CYCLE GRAND PRIX	4.900.—
DAYS OF THUNDER	5.500.—
DEAD HEAT SCRAMBLE	4.190.—
DEAD LINE OPUS	3.900.—
DICK TRACY	4.900.—
DOUBLE DRAGON	4.900.—
DOUBLE DRAGON 2	5.500.—
DOUBLE DRIBLE	5.500.—
DOCTOR MARIO	4.190.—
DUCKTALES	4.900.—
ELEVATOR ACTION	4.190.—
EXTRA BASES	4.190.—
F1 RACER	4.900.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
F1 RACER CON ADAPTADOR	5.650.—
FACE BALL	4.900.—
FASTEST LAP	4.900.—
FLIGHTING SIMULATOR	4.900.—
FINAL FANTASY 2	4.900.—
FISH DUDE	3.900.—
FIS OR NHORT STAN	4.900.—
FORTIFIED ZONE	4.900.—
ENGLISH TRANSLATOR	6.500.—
GAME OF HARMONY	3.900.—
GARGOYLES	3.900.—
GAUNTLET 2	4.900.—
GO GO TANK	4.190.—
GOLF	3.900.—
GREMLINS 2	4.900.—
HAL WRESTLING	4.900.—
HOME ALONE	5.500.—
HUDSON HAWK	4.900.—
IN YOUR FACE	4.900.—
ISHIDO	4.500.—
JORDAN BIRD	5.900.—
KID ICARUS	4.190.—
KLAX	4.190.—
KUNG FU MASTER	3.900.—
LUNAR CHASE	4.900.—
MARBEL MADONEES	4.900.—
MARUS MISSION	4.190.—
MEGA MAN	4.900.—
MERZENARY FORCE	4.900.—
METROID 2	4.900.—
MICKEY MOUSE	4.500.—
MICKEY MOUSE 2	4.900.—
MOTOCROSS MANIAC	4.190.—
MR CHIN GOURMET	4.900.—
MYSTERYUM	4.900.—
NAVY SEALS	4.900.—
NBA ALL STARS	4.900.—
NEMESIS 2	4.900.—
NFL FOOTBALL	4.900.—
NINJA BOY 2	4.190.—
NINJA GAIDEN	4.900.—
NINJA TURTLES 2	4.900.—
OPERACION C	4.900.—
PAC MAN	4.900.—
PAPER BOY	3.900.—
PINBALL	3.900.—
PIPE DREAMS	4.190.—
PRINCE OF PERSIA	5.900.—
QIX	4.190.—
QUART	4.190.—
R-TYPE	4.900.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
RADAR MISSION	4.500.—
RESCUE OF PRINCES	4.500.—
ROBOCOP	4.900.—
ROBOCOP 2	4.900.—
ROGER RABBIT	5.500.—
ROLAND COURSE	4.190.—
SERPENT	4.190.—
SHANGAI	4.190.—
SIDE POCKET	3.900.—
SKATE OR DIE 2	4.900.—
SKATE OR DIE	4.900.—
SNEAKY SNAKE	4.900.—
SNOW BROTHER	4.900.—
SOCCERMANIA	5.500.—
SOLAR STRIKER	4.190.—
SOLOMONS CLUB	4.900.—
SPIDERMAN	4.900.—
SPOT	4.190.—
SUPERMARIO LAND	3.900.—
SUPER R.C PRO AM	4.190.—
SWORD OF HOPE	4.900.—
TAIL GATOR	4.900.—
TECMO BOWL	4.900.—
TENNIS	3.900.—
TERMINATOR	5.500.—
THE HUNT OF RECO OCTO	4.900.—
THE PUNISSER	4.900.—
THE SIMPSONS	5.500.—
TOM & JERRY	4.900.—
TORPED RANGE	5.500.—
TRACK MEET	4.900.—
TRAX	4.900.—
TURRICAN	4.900.—
TURTTLES FOOT CLAN	4.900.—
WF WF WRESTLEMANIA	5.900.—
WORD HAI	4.900.—
WORLD BOWLING	4.900.—
WORLD CIRCUIT SERIE	4.900.—
WORLD CUP	4.900.—
F1 SPIRIT	4.900.—
C GHOSTBUSTERS 2	4.900.—
GAYENCIRE	4.900.—
CONTRA	4.900.—
SCOTLAND YARD	4.900.—
ROCKMAN WORLD	4.900.—
POWER MISSION	4.900.—
CYRAYD	3.900.—
DYNABLASTERS	4.900.—
NASCAR FAST TRACKS	4.900.—
TAIL GATOR	4.900.—
TASMANIA STORY	4.190.—

MASTER SYSTEM II

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
GAUNTLET	5.990.—
IMPOSSIBLE MISSION	4.990.—
PAPER BOY	6.990.—
SPEDDBAALL	5.990.—
PACMANIA	4.990.—
W. CLASS LEADERBOAR	6.990.—
RAMPAGE	5.590.—
BOMBER RAID	5.990.—
R.C. GRAND PRIX	5.990.—
INDIANA JONES	6.990.—
FIRE & FORGET II	6.990.—
BACK TO THE FUTURE II	5.890.—
XENON II	5.990.—
LOS PICAPIEDRA	5.990.—
OUT RUN EUROPA	6.990.—
SUPER KICK - OFF	6.490.—
GALAXY FORCE	5.990.—
HEROES OF THE LANCE	6.990.—
POPULOUS	5.990.—
TEDDY BOY	1.990.—
TRANSBOT	1.990.—
SUPER TENNIS	1.990.—
F-16 FIGHTER	3.490.—
SPY VS SPY	3.490.—
MY HERO	2.990.—
GHOST HOUSE	3.490.—
HANG ON	2.990.—
CHOPLIFFER	4.990.—
FANTASY ZONE	1.990.—
BLACK BELT	1.990.—
ACTION FIGHTER	1.990.—
PRO-WRESTLING	4.990.—
WORLD SOCCER	4.990.—
GHOSTBUSTERS	4.990.—
THE NINJA	1.990.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
WONDERBOY	4.990.—
SHOOTING GALLERY	4.990.—
ENDURO RACER	1.990.—
KUNG-FU KID	3.490.—
WORLD GRAND PRIX	1.990.—
SECRET COMMAND	1.990.—
WORLD CUP ITALIA 90	4.990.—
AZTEC ADVENTURE	1.990.—
GLOBAL DEFENSE	1.990.—
PARLOUR GAMES	3.490.—
RESCUE MISSION	1.990.—
WORLD GAMES	5.590.—
ALEX KIDD-H. TECH W.	4.990.—
WANTED	4.990.—
SUMMER GAMES	4.990.—
COLUMNS	4.990.—
OUT RUN	5.590.—
ALIEN SYNDROME	5.990.—
WONDERBOY IN M. LANC	5.590.—
SHINOBI	5.590.—
THUNDER BLADE	5.590.—
DOUBLE DRAGON	5.590.—
CALIFORNIA GAMES	5.590.—
RAMBO III	5.590.—
ALTERED BEAST	5.590.—
CASINO GAMES	5.590.—
RASTAN	5.590.—
VIGILANTE	5.590.—
BASKETBALL NIGHTMARE	5.590.—
WONDERBOY III	5.590.—
TENNIS ACE	5.590.—
DEAD ANGLE	5.590.—
SCRAMBLE SPIRITS	5.590.—
PSYCHO FOX	5.590.—
BATTLE OUT RUN	5.590.—
ASSAULT CIY	5.590.—
SLAP SHOT	5.590.—
DOUBLE HAWK	5.590.—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
RUNNING BATTLE	5.990.—
CHASE H.Q.	5.590.—
OPERATION WOLF	5.990.—
AERIAL ASSAULT	5.590.—
E. SWAT	5.990.—
S. MONACO G.P.	5.590.—
ALEX KID IN S. WORLD	5.590.—
GAIN GROUND	5.990.—
SUBMARINE ATTACK	5.990.—
JUNGLE FIGHTER	5.990.—
CYBER SHINOBI	5.990.—
MOONWALKER	5.990.—
MICKEY MOUSE	5.990.—
ACE OF ACES	5.990.—
GHOULS & GHOSTS	5.990.—
FORGOTTEN WORLDS	5.990.—
DICK TRACY	5.990.—
J. MONTANA FOOTBALL	5.990.—
HEAVYWEIGHT CHAMP	5.990.—
S. REAL BASKETBALL	5.990.—
SPIDERMAN	5.590.—
PSYCHIC WORLD	5.990.—
DYNAMITE DUKE	5.990.—
MASTER CHEES	5.590.—
G-LOC	5.990.—
PATO DONALD	5.590.—
BONANZA BROTHERS	5.990.—
LASER GHOST	5.590.—
ALIEN STORM	5.990.—
SONIC	5.990.—
BUBBLE BOBBLE	5.990.—
GOLFMANIA	6.590.—
AFTER BURNER	5.990.—
R-TYPE	5.990.—
GOLDEN AXE	5.990.—
STRIDER	5.990.—
LINE OF FIRE	6.590.—
MERCS	5.990.—
SHADOW DANCER	5.990.—

NINTENDO



14.500

GAME GEAR

19.900





MASTER SYSTEM II



9.900



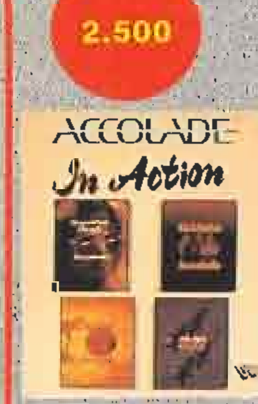
GAME BOY

14.500

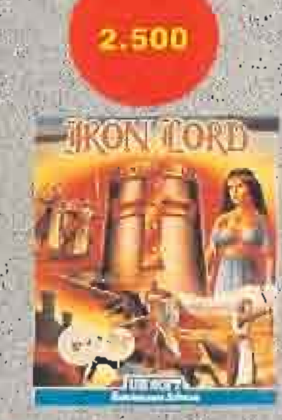
MEGADRIVE

27.900

2.500



2.500



OFERTA DEL MES

PLATINUM BARCELONA
C/ Roger de Flor, 125
Tel. 447 03 61
08013 BARCELONA

PLATINUM HORTA
C/ Vilapiscina, 14
Tel. 407 00 07
08031 BARCELONA

PLATINUM VERDUM-ROQUETAS
C/ Viladrosa, 82
Tel. 353 65 73
08037 BARCELONA

PLATINUM GRACIA
P.º San Juan, 192
Tel. 459 07 48
08025 BARCELONA



El cambio de imagen de los wargames

BATTLE ISLE

Ubi Soft es una casa de software cuyas producciones siempre resultan sorprendentes, o al menos a mí me lo parecen. Tienen una enorme capacidad para hacer de una temática a priori aburrida y vista mil veces, algo totalmente nuevo. Esto es exactamente lo que ocurre con el juego que voy a comentar.

- UBI
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Wargame/Arcade**

Cuando uno piensa en un wargame, a menos que le gusten con locura, sabe que sólo el primer turno de la partida puede durar toda una tarde tranquilamente. Entonces se lo piensa mejor y decide echar unos marcianitos y ver así la destrucción antes de que se haga de noche. Sin embargo, Ubi Soft nos presenta un juego de guerra, con un aspecto similar al de los wargames convencionales –celdas hexagonales, fichas y combates– pero con un desarrollo bastante más ágil e interesante, que garantiza que en una tarde puedes jugar un montón de partidas "completas" sobre distintos mapas y con armas de todo tipo. Hechas estas consideraciones, vamos a echar unas partiditas a ver qué pasa.

ORDENO Y MANDO

No me entretendré en el argumento del juego, –va sobre luchas espaciales y nuestro objetivo es salvar la Tierra–, directamente intentaré describir su desarrollo.

Lo primero, es que se puede jugar contra otro jugador o contra el ordenador. La posición de cada contendiente y los movimientos se siguen simultáneamente con la pantalla dividida en dos partes, en cada una de las cuales evoluciona uno de los rivales. Esto añade velocidad al juego, con el consiguiente incremento de adicción que supone.

En cada turno un jugador realiza órdenes de movimiento, mientras que el otro lo hace con las de ataque. Tras finalizar el turno, se producirán automática y rápidamente las secuencias de combate, para después cumplirse las órdenes de movimiento de las unidades supervivientes.

Las secuencias de combate, sin ser gran cosa, son animadas y puedes ver cómo son destruidos los tanques y demás. Siempre será mejor que la fría estadística de las bajas de cada bando, algo bastante habitual en este tipo de juegos. Terminado el turno, se invierten los papeles y así sucesivamente.

Con este sistema, se trata de evitar el "espionaje" que siempre hay entre dos jugadores. Es decir, esperar a ver qué mueve el contrario para ver lo que muevo yo. Como el ataque es anterior al movimiento del contrario, nunca podremos huir al ver que nos van a atacar. Tampoco podremos atacar a nuestro adversario como consecuencia de sus movimientos.

El comodísimo sistema para dar órdenes a cada unidad, junto con la técnica descrita anteriormente, logra que la acción no se pare nunca, que no haya "tiempos muertos" en la partida.

El sistema de órdenes consiste en colocar el cursor sobre la unidad a ordenar y pulsar el botón. Dependiendo hacia donde lo muevas podrás acceder al mapa, a información sobre la unidad, al ataque o a ordenar movimientos. Todo ello sencillo de aprender y fácil de usar.

COMBATE DE ALTURA

Hay gran variedad de unidades de combate y vienen todas ellas adecuadamente descritas en el manual de instrucciones. Por otra parte, el combate no se limita a tierra firme, pues hay unidades marinas (submarinos, cruceros...) y aéreas. Incluso existe un overcraft. Todas las unidades son originales y tienen un icono que las distingue claramente. Sus características principales son el terreno por el que se pueden mover, el alcance de sus armas, y el poder defensivo y de ataque.

De entre las unidades posibles destacan los Demons, que son la infantería de este juego, y poseen gran importancia pues sólo se puede ganar destruyendo todas las unidades enemigas o bien entrando en el cuartel general. Sin embargo, esto último sólo lo pueden hacer los citados Demons. Como en el juego contra el ordenador el enemigo tiene muchas más armas que nosotros, para vencer deberemos de planear una estrategia que permita conducir a los Demons al cuartel enemigo. Tenemos que tener en cuenta que los Demons tienen poca capacidad de movimiento, aunque pueden ir por todos los terrenos, y además son bastante vulnerables al fuego enemigo.

LA ADICCION DE LA ESTRATEGIA

Los gráficos son excelentes, claros y funcionales y no existirán problemas para distinguir los pequeños iconos. Adicionalmente, las secuencias de toma de edificios y de fin de batalla están también muy bien realizadas y contribuyen a dar vivacidad al juego.

Aprovecho para referirme a la escena de presentación del juego, impecablemente realizada en los gráficos y en la música, y concentrada toda ella en un disco. Así podremos prescindir de ella una vez vista.

«Battle Isle» tiene una incesante melodía y numerosos efectos sonoros adecuados y bien hechos. La musiquilla acompaña bien y no suele molestar cuando estás inmerso en el desarrollo del juego. En cualquier caso, si te molesta demasiado ya sabes lo que puedes hacer.

En cuanto a la adicción, –el mayor enemigo de un wargame cuando se encuentra ante un jugador de arcades– en esta ocasión gana el wargame, pues «Battle Isle» tiene múltiples elementos que contribuyen a crear adicción. Estos son la rapidez de desarrollo, la calidad de los gráficos, la facilidad para dar órdenes, la variedad de unidades de combate, así como el irresistible ansia de vencer en una isla para ver la siguiente.

También ofrece notas originales, como el sistema de juego y las unidades que se manejan, y el hecho de que todo el control se hace con el joystick.

Si tuviéramos que definir el juego, lo podríamos hacer con cuatro palabras: "juego sencillo, estrategia compleja". Resulta muy complicado derrotar al ordenador, pues en el reparto de tropas suelen "barrer para casa". Resulta casi imposible con tus efectivos hacer frente a un ejército tan inmenso como el enemigo.

En fin, «Battle Isle» es un buen juego de guerra, que no de estrategia, que debe gustar a todos aquellos que han jugado alguna vez con soldaditos. También agradará, y esta vez no es tópico, al "matamarcianos". Piensa que por lo menos no tendrás que soltar el joystick.

F. H. G.



Para vencer al enemigo que tenemos enfrente podremos usar unidades de tierra, aéreas o incluso marinas.



Las características de cada uno de nuestros vehículos están permanentemente accesibles en una base de datos.



«Battle Isle» revitaliza un género que hasta ahora no daba mucha importancia a los gráficos y el sonido.



En el juego hay 32 escenarios y en todos ellos varían tanto los mapas como los ejércitos de cada enemigo.



Todo el programa posee una gran variedad de secuencias intermedias que proporcionan una gran ambientación.



Los combates los podremos observar como si el juego fuera un arcade clásico en lugar de un "war game".

LA PUNTUACION

"Un juego sencillo para una estrategia compleja."



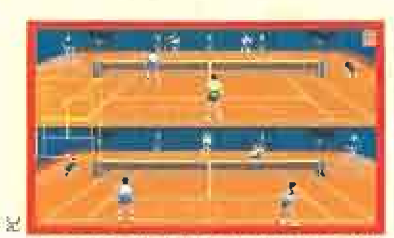
Dos iguales para hoy

TENNIS CUP II


Aunque no sea un gran programa, «Tennis Cup II» posee la suficiente calidad para los usuarios de Pc.


Tendremos la oportunidad de emular a nuestros idolos en los más importantes torneos del mundo.

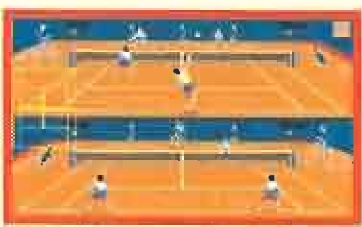
Ultimamente no hay buen juego que se libre de una segunda parte. «Tennis Cup» no podía ser menos. Este programa gozó de una merecida fama hace un par de años en Amiga y Atari. Quizás la aparición de esta continuación se deba a la necesidad de que también los usuarios de Pc dispusieran de un buen juego de tenis. Ahora nos toca a nosotros ver si Loriciel ha cumplido su objetivo.


La opción de dobles también ha sido contemplada por los programadores, un tenista lo mueve el ordenador.

- LORICIEL
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **EGA,VGA**
- **Simulador deportivo**

A un juego de tenis se le tienen que pedir varias cosas. La primera y la más importante es que sea simple de manejar. «Tennis Cup II» es sencillo y permite el uso de teclas o de joystick. Tiene la pega de que no se puede redefinir el teclado y si no poseemos un joystick el segundo jugador necesitará toda su habilidad para poder mover a su tenista por la cancha. ¡Podían haber colocado mejor las teclas estos chicos de Loriciel!


Aunque el juego gráficamente está muy bien, le faltan algunos detalles que le hubieran mejorado mucho.


Los golpes que podemos dar con nuestro jugador son casi tan complejos como en la realidad.

Lo segundo que le pedimos a cualquier simulador de tenis es eso mismo, que simule todos los golpes que se pueden dar en la realidad. Tampoco «Tennis Cup II» nos ha defraudado en este aspecto porque incluso permite que escojamos el porcentaje de efectividad en cada tipo de golpe de nuestros tenistas.

Un tercer punto importante es la posibilidad de elegir varios torneos, singles o dobles, contrincantes humanos o controlados por el ordenador y varios parámetros más del juego, como velocidad, entrenamiento o competición, pantalla dividida o no. «Tennis Cup II» ha hecho triplete y tampoco le faltan ninguna de estas opciones. Incluso existe una para que el Pc sea el encargado de mover a nuestro tenista hacia el lugar al que queremos dirigir la bola para que podamos concentrarnos en el golpe que vamos a dar.

A pesar de todo esto tenemos que confesaros que no nos ha terminado de gustar del todo el juego. Por varias razones, entre ellas encontramos algunos detalles que no contribuyen a enriquecer el resultado final. Por ejemplo, el ya comentado de la imposibilidad de definir las teclas o el que tampoco puedas poner tu nombre y juegues como Player 1 o Pepe... nombres definidos e imposibles de modificar, que dan una extraña impresión de carencia de originalidad en un programa de indiscutible calidad técnica. La animación de los personajes tampoco es tan buena como debiera y se notan algunos saltos entre los movimientos; quizás sean para acelerar, pero los Pc's actuales no parecen necesitar de estos trucos de programación.

«Tennis Cup 2» tiene también muchas similitudes con la primera parte, incluso demasiadas. Da la impresión de ser una versión realizada para uso y disfrute de los nuevos usuarios que se han incorporado últimamente al mundo del Pc. Si esto es así, ¿por qué no realizar una versión para compatibles del original? En ese caso habrían sobrado los dos palitos que indican la continuación.

En resumen, interesante para los usuarios de Pc, pues sus cualidades pesan más que sus defectos, pero fácilmente sustituible por el original si posees un Atari o un Amiga.

J.G.V.

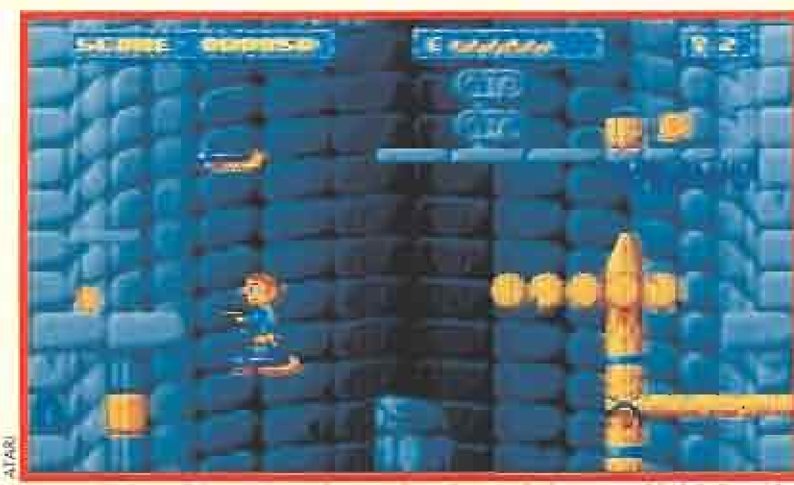


Con el agua al cuello

NO BUDDIES LAND

Inspirándose en un desarrollo muy al estilo de «Rainbow Islands», Expose Software, una compañía desconocida hasta el momento, nos ofrece una arcade sencillo pero a la vez sumamente jugable y de buena calidad técnica.

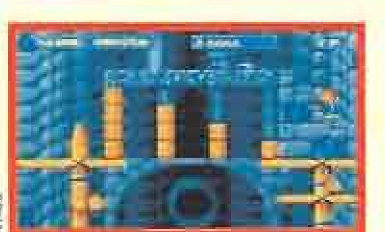

Nuestro objetivo en el juego es ascender, saltando de plataforma en plataforma, para llegar a lo alto de cada una de las torretas del castillo.


Si recogéis las suficientes monedas por el camino tendréis oportunidad de hacer interesantes compras una vez consigáis entrar en la tienda.

- EXPOSE SOFTWARE
- Disponible: **ST, AMIGA**
- V.Comentada: **ATARI ST**
- **Arcade de plataformas**

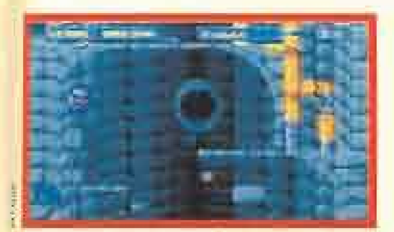
Dicen que en la variedad está el gusto, y pensamos que no sin razón, porque inmersos como estamos en un mundo del software cada vez más circunscrito al terreno de las licencias, los simuladores y las producciones complejas, de vez en cuando apetece, y mucho, algo como lo que nos ofrece la recién nacida compañía Expose: ni más ni menos que un sencillo arcade con cinco líneas de argumento, seis de instrucciones de manejo y ninguna de complicaciones innecesarias.

El juego en cuestión –que más que nunca es eso, algo que nos permite JUGAR sin necesidad de devanarnos los sesos durante horas– ha sido bautizado como «No buddies land», y en cierta forma, y en lo referente a su desarrollo, recoge el testigo dejado por dos producciones anteriores en el tiempo: «The Killing Game Show», y más directamente el exitoso «Rainbow Islands».


«No Buddie's Land» es una curiosa remezcla de juegos anteriores como «Nebulus» o «Rainbow Islands».



La tienda nos proporcionará importantes ayudas en nuestra ruta hacia las alturas.



Para conseguir triunfar en este divertido programa de plataformas vas a necesitar ante todo sangre fría.



La precisión en los saltos será imprescindible para lograr nuestro objetivo principal.

Decimos esto porque nuestro objetivo es controlar a un pequeño personaje en su intento de ascender saltando de plataforma en plataforma a través de escenarios que se desplazan con "scroll" vertical. Para darle emoción al asunto debemos realizar el recorrido a toda prisa, pues paulatinamente el mapeado se irá inundando, de forma tal que si no somos lo suficientemente rápidos perderemos una de nuestras vidas.

Aparte de la propia aparición de una buena cantidad de enemigos y trampas que pondrán a prueba una vez más nuestros reflejos, y con objeto de añadirle algo más de interés a un juego con un desarrollo tan sencillo, se nos ofrece la posibilidad de recoger durante nuestra aventura monedas, que en determinados momentos, y tras acceder a las tiendas, podremos intercambiar por diferentes objetos de utilidad como armas, vidas o unidades de energía.

No hay mucho más que decir sobre esta nueva producción, excepto que su calidad técnica es muy correcta y en determinados aspectos incluso brillante. Esto unido a las otras tres importantes cualidades que le definen, esto es, ser divertido, jugable y sencillo, da como resultado un programa que aunque no pasará a la historia merece gozar en el presente de sus diez minutos de fama, que diría Warhol.

J.E.B.



Historia de una decepción

HOT RUBBER

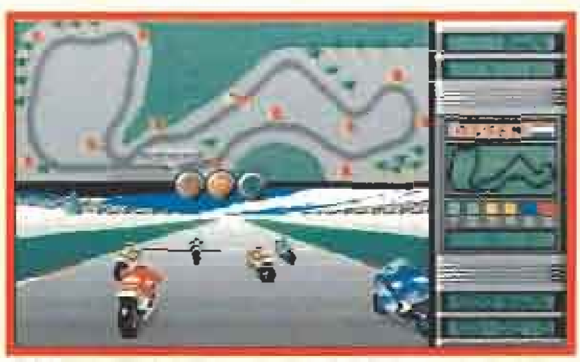
Una carátula sugerente como pocas, un atractivo tema, las carreras de motos, y la garantía de venir avalado por una leyenda del software del calibre de Palace, nos hacían prometérnoslas muy felices acerca de este «Hot Rubber»

- PALACE
- Disponible: **AMSTRAD, PC, ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Juego Deportivo**

Si además a todos estos factores le añadimos la propia fascinación que sentimos por el mundo del motociclismo, y por la increíble belleza de esas máquinas de dos ruedas, en un país donde nombres como Angel Nieto, Sito Pons, Carlos Cardús, Aspar, Crivillé o Garriga han logrado que la afición y la pasión por este deporte se dispare a niveles inusitados, es lógico pensar que estuviéramos especialmente dispuestos a dejarnos maravillar por un programa del que casi esperábamos que viniese a ocupar el papel que dentro de los juegos de coches ostenta el excepcional «Lotus Turbo Esprit» de Gremlin.

El primer recelo por nuestra parte lo causó la aparición del logo de Microids en la caja del juego, compañía francesa que desde hace unos meses viene trabajando con Palace, a nuestro entender con unos resultados no demasiado estimulantes. Por otra parte, como usuarios de 16 bits que hemos sido desde la aparición de estas máquinas, no olvidamos el mal sabor de boca que la propia Microids nos dejó con una producción suya de hace algunos años, «500 c.c. Grand Prix», programa mediocre e injugable donde los haya.

Lo peor del caso es que una vez sobrepasadas las correspondientes pantallas de selección donde podemos alterar el número de jugadores (uno o dos), los controles (joystick o teclado), la motocicleta que queremos utilizar (hay cuatro diferentes) y el circuito en que queremos correr, nuestros pesimistas presagios se



El juego utiliza el típico sistema "split screen" para hacer más atractivo el desarrollo de la carrera.



La perspectiva tridimensional del circuito no es todo lo buena que debiera y repercute en el resultado final.

convierten en realidad y observamos en pantalla un juego que sólo ya por su aspecto empieza a no convencer....

En fin, lo cierto es que sobre esto se podría "hacer la vista gorda" si al menos el "scroll" fuera técnicamente bueno, el manejo de nuestra moto suave y sencillo, y los movimientos de máquinas y pilotos realistas, pero la verdad es que una vez sobre la pista lo que nos espera es un espectacular bailoteo de nuestra moto de un lado a otro de la pantalla intentando, aunque sólo sea por casualidad, tocar el asfalto con las ruedas. Dicho de otra forma menos exagerada: el juego es casi inmanejable, difícil de controlar, brusco y no muy realista.

Dicho esto poco más de interés se puede añadir, excepto criticar que se utilice el sistema "split-screen" (cada jugador dispone de media pantalla para ver su carrera) incluso en la opción de un sólo jugador, cosa que por ejemplo Gremlin ya corrigió en la segunda parte de su «Lotus».

En fin, que Microids y Palace mano a mano han dado forma, en nuestra modesta opinión a toda una decepción llamada «Hot Rubber». Juzgar ahora vosotros mismos si nos equivocamos o no.

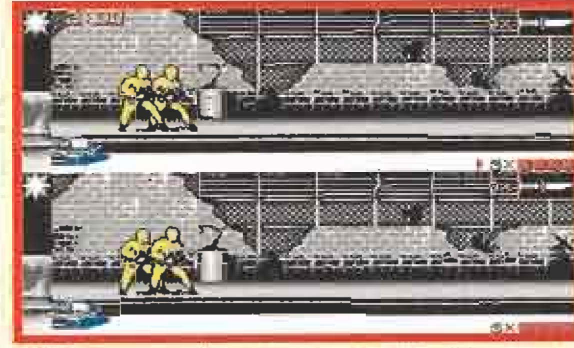
J.E.B.





Guerra al narcotraficante

ALCATRAZ



«Alcatraz» es uno de esos programas cuya salida se retrasa constantemente por una u otra razón.

Quizás lo más interesante del juego sea la opción para simultanear la aventura con un amiguete.

Hace más de un año que nos llegó una demo con lo que sería el siguiente juego de la compañía francesa Infogrames. Su nombre era «Alcatraz» y ninguno de nosotros pensó que pasaría tanto tiempo hasta poder verlo enteramente terminado. Es más, incluso habíamos imaginado que se quedaría definitivamente en el baúl de los recuerdos. Está claro que nos equivocamos, por fin «Alcatraz» está aquí.

- INFOGRAMES
- Disponible: AMIGA, ATARI
- V. Comentada: AMIGA
- Arcade

Alcatraz ha sufrido innumerables retrasos y muchos cambios, por eso la versión definitiva del juego no se parece en nada a aquella que vimos hace tiempo. Este es uno de los proyectos que casi se quedan en el tintero y sólo el interés personal de los autores de la idea ha logrado que llegase a buen fin.

La acción de «Alcatraz» transcurre en un futuro cercano. Tras un terremoto en la ciudad de San Francisco, la prisión queda en manos de un grupo de narcotraficantes comandados por Miguel Tardiez, un capo de lo peorcito. Aquí entramos nosotros: nuestra misión, como miembros del cuerpo especial antidroga del ejército americano es infiltrarnos en el antiguo penal y detener a Tardiez. Para ello vamos a tener que enfrentarnos a los secuaces del capo, que, por supuesto, están armados hasta los dientes y dispuestos a todo con tal de impedirnos el paso.

El juego es un arcade en el que no hay fases propiamente dichas. Tenemos que completar tres misiones unidas entre si por niveles similares. La primera nos lleva hasta los barracones. El camino estará plagado de enemigos que encontraremos en un desarrollo de scroll lateral en el que priman nuestros reflejos para disparar antes que nuestros adversarios. Una vez llegados a los barracones pasaremos a una fase de visión en tres dimensiones. Si logramos completar la misión, –encontrar unos papeles que involucran al capo–, volveremos a un nivel de scroll lateral en el que nos tendremos que dirigir a otro edificio: la fábrica de la cárcel. Allí, de nuevo visión en tres dimensiones para conseguir colocar dos bombas en el laboratorio oculto tras sus paredes. Una vez lograda su destrucción tendremos que escalar los muros del bloque de celdas para pasar a otro nivel igual al anterior para realizar la última misión: capturar a Tardiez.

Tanta espera nos había hecho concebir la esperanza de que «Alcatraz» fuera un súper juegazo. No vamos a ocultar más que nos ha decepcionado algo. Si recordáis un programa llamado «Hostages» os podéis hacer una idea de lo que es éste nuevo lanzamiento de Infogrames. Los gráficos están prácticamente calcados, la música es parecida y las fases son las mismas. Por supuesto


AMIGA

Tendremos que enfrentarnos con diferentes tipos de enemigos e incluso con perros entrenados para matar.


AMIGA

La realización del programa es casi idéntica al excepcional «Hostages», un clásico de reconocido prestigio.



AMIGA

Dentro de los edificios cambiará nuestra perspectiva, convirtiéndose en tridimensional.

también hay algunas pequeñas diferencias. En «Alcatraz» pueden jugar dos personas simultáneamente –en pantallas divididas– y se pueden recoger armas por el camino. Poco más. «Hostages» era un buen juego. «Alcatraz» también lo es. Lo que ocurre es que tantos cambios hacían presagiar algo diferente y más original. Eso es precisamente lo que falla en el programa.

La verdad es que «Alcatraz» es entretenido, se deja jugar con facilidad y desafiar a Tardiez en modo dos jugadores es bastante interesante.

No penséis que es un juego en el que hay que estar disparando continuamente. Los enemigos aparecen con la cadencia suficiente como para que no sea muy difícil ir abriéndonos camino. Con un poco de habilidad «Alcatraz» será un juego de esos que se puede terminar sin necesidad de pokes y trucos. En conclusión «Alcatraz», el programa más esperado de Infogrames, está bien hecho y es fácil de jugar. Pero si buscáis originalidad hacedlo en otro sitio. Aquí no la encontraréis.

J.G.V.



Operación: machacar al alien

SPACE GUN

En el año 2039 el hombre ha colonizado todos los planetas del Sistema Solar y comienza a colocar estaciones espaciales en las estrellas más cercanas. En una de ellas se ha perdido el contacto con el control de la Tierra.

- **OCEAN**
- Disponible: **SPECTRUM, C64, ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Space Gun es un nombre simple que define perfectamente la filosofía de esta nueva conversión de un conocido coin-op de Taito. El juego no consiste más que en disparar sobre todo lo que se mueva, siempre y cuando no sea un humano, en el más puro estilo «Operation Wolf», es decir, en primera persona, desplazando un punto de mira con el ratón por la pantalla.

Ocean, además, siguiendo su estilo de los últimos tiempos ha realizado un arcade con una enorme dificultad. Ya no basta con un solo disparo para matar a los aliens. Necesitaremos vaciar el cargador de nuestro arma para ver cómo saltan en pedazos. El programa tiene varios niveles en los que lo único

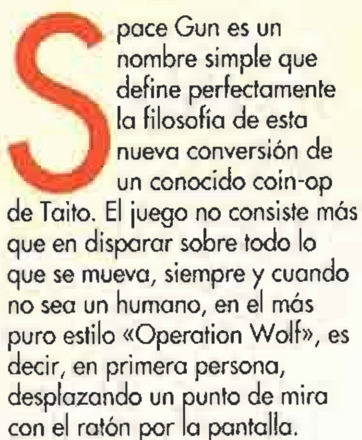

AMIGA

Lamentablemente el programa carece casi absolutamente de originalidad, repitiendo esquemas clásicos.


AMIGA

Los enemigos de final de fase, enormes y peligrosos, no podían faltar en un arcade de estas características.

que varían son los decorados, muy poco, y los enemigos, cada vez más repugnantes. Un detalle que nos ha llamado la atención es ver como los grafistas de «Space Gun» no se han cortado un pelo y nos "deleitan" con enormes chorros de sangre, extraterrestres decapitados o mutilados, montones de restos humanos... una alegría para la vista. Violencia gratuita que a nuestro entender sobra. Se puede "matar" igual sin que nos salpique la sangre.




AMIGA

De nuevo es una poderosa invasión extraterrestre la que amenaza la seguridad de nuestro planeta.


AMIGA

«Space Gun» posee unos aceptables gráficos de gran tamaño que se mueven con mucha suavidad.

El desarrollo de «Space gun» es clavadito a «Operation Wolf», aunque ahora pueden participar dos personas simultáneamente en la matanza. Tendréis, como en la máquina primitiva, scroll automático, rehenes a los que no debéis disparar y cuyo rescate nos dará puntos, municiones y armas especiales ocultas que aparecen tras ametrallar un lugar concreto, grandes gráficos y un elevado grado de adicción.

Hay que confesar que Ocean sabe hacer bien las cosas porque a pesar de la total falta de originalidad de «Space gun» el juego es técnicamente irreprochable. Incluso posee una muy buena banda sonora. Lo que ocurre con él y aunque reconozcamos que es muy adictivo es que vuelve a machacar sobre lo mismo. «Depredador II», «Beast Busters» y ahora «Space gun», tres calcos de un clásico de los que sólo se salva este último. Un claro y triste ejemplo de lo que está ocurriendo en los últimos tiempos. Muchos programas copias de programas que a su vez ya eran copias de programas.

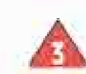
J.G.V.






TITUS THE FOX
TITUS *(Atari St , Amiga, PC)*

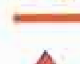

THE GAMES WINTER CHALLENGE
ACCOLADE *(PC)*


BONANZA BROS
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


HEIMDALL
CORE DESIGN *(Atari St , Amiga)*


POPULOUS II
BULLFROG *(Atari St, Amiga, PC)*


GUNSHIP 2000
MICROPROSE *(PC)*

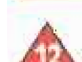

SIM EARTH
MAXIS. *(PC)*

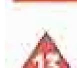

ANOTHER WORLD
DELPHINE *(Atari St, Amiga, PC)*


PSYBORG
LORICIEL *(Atari St, Amiga, Pc)*

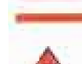

F117 A STEALTH FIGHTER
MICROPROSE *(Pc)*

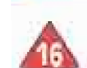

PARAGLIDING
LORICIEL *(Amstrad, Atari St, Amiga, PC)*


CASTLES
INTERPLAY *(PC)*


WOLFCHILD
CORE DESIGN *(Atari St, Amiga)*


BATTLE ISLE
UBI SOFT *(Atari St, Amiga, PC)*


SON SHU SI
EXPOSE *(Atari St, Amiga)*


ROBOCOD
MILLENIUM *(Atari St, Amiga)*


EL VIAJE DE COLON
MICRONET *(PC)*


ALCATRAZ
INFOGRAMES *(Atari St, Amiga, PC)*


SPACE GUN
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


TENNIS CUP 2
LORICIEL *(PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

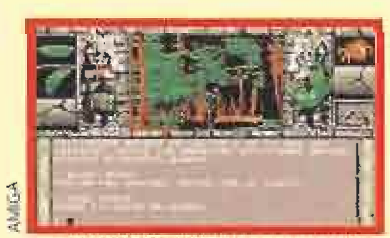


Aventureros de segunda mano

CHICHEN ITZA

Las aventuras conversacionales de texto no están en su mejor momento. AD no parece haberse enterado y con cada lanzamiento intenta revitalizar un género que hoy por hoy parece superado. Esta, su última aventura, pone fin a una trilogía que comenzó con Cozumel y tal vez sea el último paso antes de adentrarse en otros terrenos más acordes con los tiempos.


La zona de pantalla dedicada a la presentación de los gráficos es diminuta, y la calidad de estos no muy elevada.


El género de las aventuras conversacionales ha evolucionado demasiado como para que "Chichen Itza" convenza.

- **AD**
- Disponible: **SPECTRUM, C64, AMSTRAD, MSX, ATARI ST, PC, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Aventura Conversacional**

Lamentamos ser tan duros, pero «Chichen Itza» decepciona desde el primer momento. Creemos que es un grave error que AD haya decidido chocar una y otra vez con el mismo muro que le impide llegar al gran público. Esta vez esperábamos que los aires de renovación hubieran golpeado a la compañía valenciana y nos deleitaran con un programa que aprovechara al máximo las capacidades en los dieciseis bits. Craso error, ya que nada hay en él que resulte especialmente brillante.

Comencemos por el principio. La primera pantalla, un amasijo de pixels en el que se adivina la carátula del juego es un claro ejemplo de lo que no se debe hacer gráficamente. Luego, una vez de lleno en el programa descubriréis que la pantalla se divide en dos partes: la superior incluye una imagen diminuta del lugar donde nos encontramos, que ni ayuda ni es descriptiva para orientarnos, y la inferior es la ventana de textos.

Nadie niega que las aventuras conversacionales son un género que cuenta ya con muchos aficionados, pero lo lógico sería incluir alguna novedad para atraer a nuevos usuarios. AD no lo hace y ese es su error.

Todo lo demás, parser y argumento, lo tienen superado y es similar al resto de los programas de la saga. «Chichen Itza» es el mismo programa de siempre, lo que no dice mucho en su favor.

En cualquier caso, preferimos pensar en el futuro y ahora que la trilogía ha terminado, tal vez sus nuevos proyectos les permitan dar rienda suelta a su imaginación, facultad que sabemos no les falta aunque últimamente la tengan un poco olvidada.

J.G.V.

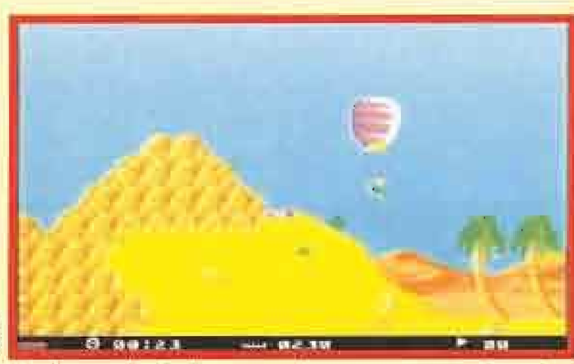

Con este programa se cierra la trilogía que AD inició con «Los templos sagrados» y continuó con «Cozumel».



Vuelo hacia la aventura

PARAGLIDING


Lo mejor de este curioso simulador de Loriciel es su sencillez, que nos permite manejarlo sólo con cinco teclas.


En el manual se incluyen unas breves pero sustanciosas instrucciones con todas las claves del vuelo en parapente.


El factor primordial a tener en cuenta es saber aprovechar las corrientes de aire ascendente para elevarnos.


Muchos serán los obstáculos contra los que podremos estrellarnos si no volamos a suficiente altura.

El parapente está dejando a un lado su carácter minoritario para establecerse como una deporte practicado por un número cada vez mayor de aficionados. Seguramente por ello Loriciel ha creído oportuno convertirlo en tema central de este nuevo simulador bautizado como «Paragliding».


La pantalla que nos permite seleccionar la nacionalidad de cada jugador es realmente curiosa y divertida.

- **LORICIEL**
- Disponible: **AMSTRAD, PC, ATARI ST, AMIGA**
- V.Comentada: **ATARI ST**
- **Simulador deportivo**

Seguramente a estas alturas no es necesario que os recordemos que una de las mayores virtudes que poseen los simuladores, sean del tipo que sean, es permitirnos disfrutar de las auténticas emociones que podríamos experimentar en la vida real practicando algún deporte o pilotando algún tipo de vehículo.

Por ello, quienes no se sientan muy motivados a lanzarse así por las buenas a sobrevolar las alturas, sin más ayuda que una especie de paracaídas llamado parapente,–grupo en el que se incluye el autor de estas líneas–, agradecerán la iniciativa de Loriciel de permitirnos gracias a su simulador experimentar sin vértigos ni riesgo alguno la nada sencilla aventura de surcar los cielos con uno de estos ingenios voladores.

El juego nos ofrece un completo menú de opciones en el que es posible desde lanzarnos a una sesión de práctica compuesta por tres pruebas diferentes, a inscribirnos dentro de diversas competiciones en las que, en solitario o compitiendo contra otros jugadores, deberemos demostrar nuestra maestría en el vuelo con parapente.

Para ello, y en caso de que seamos novatos en la materia, será muy conveniente no sólo que hagamos uso de la oportuna opción de práctica que el juego incluye, sino también que realicemos una detenida y atenta lectura del manual de instrucciones del programa, donde se nos revelan los más mínimos detalles para adentrarnos en los secretos básicos del manejo del parapente y de la utilización de las corrientes de aire.

La mejor virtud del programa es su sencillez de manejo y su jugabilidad, ya que Loriciel ha dejado a un lado el intento de realizar algo profesional y ha preferido centrarse en crear un programa con más de juego que de simulador. Aunque esto defraude a los expertos en el tema, agradará a quienes sin saber nada del vuelo en parapente quieran pasar un rato entretenido sin más pretensiones.

Tampoco hubiera estado de más un esfuerzo por parte de sus programadores de mejorar algunos aspectos técnicos del programa, pues si bien estos son bastante correctos en todo momento, en ciertos temas como el scroll de pantalla o la calidad gráfica se podían haber logrado resultados más notables.

J.E.B.


Una imagen tan bonita como triste, ya que la veremos en caso de que demos con nuestros huesos contra el suelo.

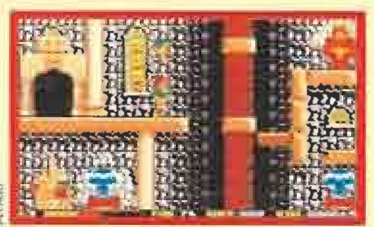

Aterrizar es uno los procesos más delicados, pues requiere grandes dosis de habilidad y precisión.



Agradar sin convencer

SON SHU SI

De origen francés, y bajo la distribuición de sus compatriotas Loriciel, llega a nuestro país una de las primeras producciones de Expose Software, «Son Shu Si», nombre tras el que se esconde un arcade de desigual calidad.



Si somos lo suficientemente hábiles podremos descubrir puertas secretas que conducen a zonas de bonus.

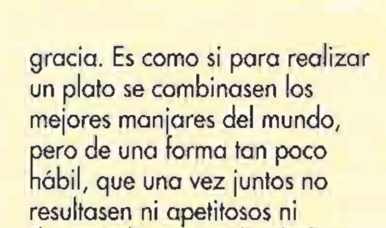


Una de las pocas ayudas para nuestra misión: en las tiendas es posible adquirir gran cantidad de objetos.

- **EXPOSE SOFTWARE**
- Disponible: **ST, AMIGA**
- V. Comentada: **ATARI ST**
- **Arcade**

Realmente, en el momento de comenzar a escribir estas líneas, pasamos por unos instantes de duda. La cosa es más o menos así: ¿cuál debería ser la opinión final sobre un juego que aunque demuestra a las claras que sus autores le han dedicado horas y horas de trabajo no llega a entusiasmar en ningún momento? Dicho de otra forma, ¿se puede decir de un programa con buenos gráficos, bastantes niveles y variaciones en su desarrollo, que es malo?...

Parece que no, pero lo cierto es que lo peor de este «Son Shu Si» es que, aunque reúne una buena cantidad de virtudes, en conjunto resulta un tanto soso y falto de gracia. Es como si para realizar un plato se combinasen los mejores manjares del mundo, pero de una forma tan poco hábil, que una vez juntos no resultasen ni apetitosos ni demasiado gratos al paladar.



El argumento, que parece más "un relleno" que una idea que haya dado origen al programa, nos cuenta que Son Shu Si, un valeroso guerrero, ha sido requerido por los habitantes de la isla Shou Seou para derrotar a Taar-Ka, un diabólico mago autor del conjuro que ha postrado en el lecho, víctima de una desconocida e incurable enfermedad, al rey de la isla.

Una vez en pantalla lo que nos encontramos es un típico arcade de "scroll" horizontal que reúne sin reparos en su desarrollo elementos "prestados" de muchos otros juegos anteriores, con plataformas, tiendas en las que cambiar las monedas recogidas por diferentes objetos, enemigos de final de fase, habitaciones secretas, multitud de bonus repartidos a lo largo del mapeado, y en general nada especialmente original pero sí bien hecho.

La conclusión final, ya lo decíamos en un principio, es un tanto confusa: nos encontramos ante un juego muy trabajado, bastante bien programado, y con un notable tratamiento del colorido. Lo malo es que al jugarlo uno no encuentra demasiados alicientes que le motiven a volver a cargarlo una y otra vez.

J.E.B.



Esta gigantesca y hermosa puerta nos conducirá tras ser atravesada hacia una nueva zona del juego.



El juego incluye en su desarrollo fases muy variadas, como ésta en la que volamos sobre una nube.



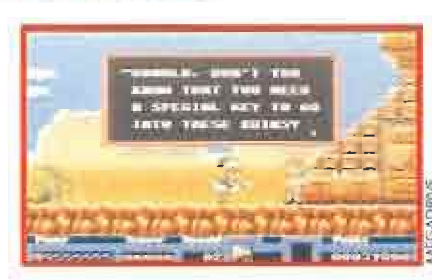
Como en cualquier arcade que se precie, no faltan a la cita los habituales enemigos de final de fase.



ENTRE PATOS ANDA EL JUEGO

QUACKSHOT

■ **MEGADRIVE**
■ **Arcade**


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE

Para que adivinarais quién es el protagonista de este juego sólo haría falta que os diéramos cuatro pistas: es un pato, tiene un tío multimillonario, tres sobrinos jóvenes castores y le dan unos tremendos berrinches cuando las cosas no le salen como quiere. Un personaje como él sólo arriesgaría su vida si estuviera en juego una tremenda cantidad de pasta "gansa". Donald tiene ante él la más difícil aventura de su vida. Y vosotros también.

Un tesoro escondido en un remoto lugar del mundo, una banda de facinerosos capitaneados por Patapalo, el archimalo más conocido del mundo Disney, y un pato con malas pulgas se han unido para traer a nuestra Megadrive uno de los mejores juegos de la temporada.

Nuestra misión consiste en encontrar las valiosas posesiones del Rey Garuzia y nuestro mayor problema es que no sabemos dónde están. Así que tendremos que recorrer los lugares más recónditos de nuestro planeta recogiendo pistas hasta hallar el escondrijo del ansiado tesoro. Por el camino deberemos enfrentarnos con Patapalo y sus secuaces que también desea igualar las riquezas del Tío Gilito y nos persigue incansablemente.

Para defendernos contamos con uno de los últimos inventos de Ungenio Tarconi: el aturdidor atómico, una especie de desatascador que atonta unos segundos a nuestros enemigos permitiéndonos una precipitada y segura fuga. A lo largo de la aventura podremos emplear otras armas, pistola de palomitas de maíz, pistola de chicle, aturdidores de varios colores... más efectivas pero con munición limitada.

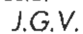
Los malos de turno también dejarán caer objetos al inmovilizarles. Objetos que nos devolverán la energía o nos ayudarán a proseguir la aventura otorgándonos más munición, puntos o "guindillas", una súper arma que hace que a Donald le dé un ataque de nervios y destruya a todos los enemigos de los alrededores.

«Quackshot» es un arcade de habilidad en el que no sólo hay que tener buenos reflejos sino en el que habrá que descubrir cómo atravesar determinadas zonas y además calcular al milímetro cada uno de nuestros saltos y movimientos. Una de sus mayores ventajas es que a pesar de que en un principio parece algo complicado es muy fácil progresar en el juego con la práctica. Sus programadores parecen haber medido esta vez muy cuidadosamente el grado de dificultad y han conseguido un cartucho muy pero que muy adictivo.

Donald tampoco se merecía menos que su compañero Mickey y al igual que el popular ratón en «Castle of Illusion» y «Fantasia» nuestro patuno amigo ha sido recreado con una envidiable y sorprendente perfección gráfica. Sus movimientos son fluidos y completos, dando la impresión de que en vez de un videojuego estamos asistiendo en directo a la proyección de una película de dibujos animados cuyo protagonista principal responde rápidamente a nuestras órdenes.

Si Disney levantara la cabeza estamos seguros de que estaría orgulloso del resultado final de «Quackshot». A una realización técnica impecable se ha unido un elevado nivel de adicción y los ingredientes se han completado con un argumento interesante y una soberbia presentación, la música y el sonido es lo que quizás desentone un poco, pero todo se puede perdonar en juegos tan buenos como éste.

J.G.V.

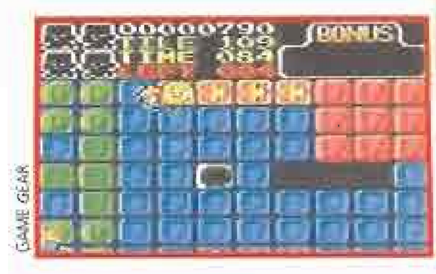




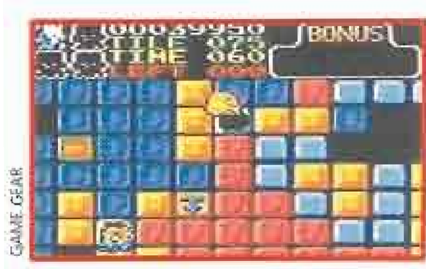
ESTA CARA ME SUENA

SLIDER

■ **GAME GEAR**
■ **Arcade**



GAME GEAR



GAME GEAR

Aunque a lo largo de su trayectoria en el mundo del software Loriciel nos ha ofrecido muy buenos títulos, nosotros en particular recordamos el que puede considerarse su primer "bombazo", «Skweek», un divertido arcade protagonizado por un personajillo que cosechó miles de adeptos.

Lo que nos llega ahora es la conversión de este popular juego para Game Gear, inexplicablemente rebautizada como «Slider», cosa que nos da ocasión a plantear una cuestión que seguramente quedará sin repuesta: ¿por qué se cambia el nombre de algunos juegos cuando se realiza su conversión?

En fin, pasemos por alto este asunto y analicemos la calidad y el desarrollo de este nuevo cartucho, que nos propone la tarea de descontaminar por completo el mundo de Rozen, donde nació nuestro héroe, convertido en un insalubre lugar por los perversos Señores de la Escoria.

Para conseguirlo tendremos que pintar de rosa los suelos de los 99 niveles en que está dividido el planeta. Estos están tapizados por pequeñas baldosas cuadradas en su mayor parte de color azul (bastará con que pasemos sobre ellas para conseguirlo). Sin embargo existen otras baldosas con símbolos pintados que esconden sorpresas. Para descubrirlas sólo tendremos que pisarlas y observar sus efectos, que son de los más variado: destruir los enemigos en pantalla, tele-transportarnos, ir en una dirección, etc...

También podremos recoger objetos destinados bien a mejorar nuestras armas o bien a incrementar nuestra puntuación, las vidas, o el tiempo para completar el nivel. Incluso existe un objeto especial que nos hará pasar automáticamente a otro nivel.

Con todos estos elementos la lucha contra los enemigos que nos acosarán no sólo resultará menos desigual, sino también muy divertida, cualidad ésta que nos parece en general la más destacable de este «Slider», un cartucho francamente recomendable y con una calidad técnica casi tan impecable como la que en su día nos ofrecieron las versiones de 16 bits del propio «Skweek».

J.E.B.

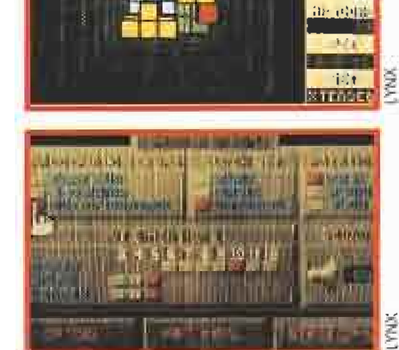




TRAS LAS HUELLAS DEL TETRIS

BLOCK OUT

LYNX
Habilidad


LYNX

Block Out es a Lynx lo mismo que «Columns» es a Sega y «Tetris» a Nintendo. Con esto creemos que ya os hemos dicho casi todo lo que podéis esperar de esta nueva versión inspirada en el «Tetris», que vió la luz hace algún tiempo para Pc y Amiga de la mano de la compañía alemana Rainbow Arts y que ahora llega la portátil de Atari.

Ambos programas tienen, en esencia, el mismo objetivo, o sea hacer líneas colocando una serie de fichas que van cayendo cada vez más deprisa, sólo que en el caso de «Block Out» el desarrollo es en tres dimensiones.

Este tipo de juegos puede despertar tanto pasiones como odios, pero lo que no se le puede negar es que es todo adicción y que no hay nadie que no haya pasado un buen rato jugando con él. Ahora tenéis la oportunidad de echar una partidita en los sitios más inverosímiles con vuestra portátil.

Una de las críticas que siempre se han hecho a «Block Out» es que su manejo exigía el control de demasiadas teclas. Por ejemplo las versiones para ordenador necesitan más de nueve para realizar todas las rotaciones posibles. En Lynx estas posibilidades se han limitado y el pad más uno de los botones, es suficiente para rotar lo necesario la ficha. Esta simplicidad se ha llevado a cabo a costa de eliminar una de las posibilidades de movimiento que las otras versiones si poseían.

«Block Out» es divertido y algo complicado de manejar, pero lo importante verdaderamente es que es muy adictivo. El cartucho te permitirá modificar el juego a tu gusto; por ejemplo es posible cambiar las dimensiones del pozo donde las fichas caen, la forma de éstas y la velocidad de caída.

Puede que «Block Out» no sea un programa que lleve al límite las posibilidades de la Lynx, pero se deja jugar con facilidad, lo que, estaréis de acuerdo con nosotros, es su objetivo principal.

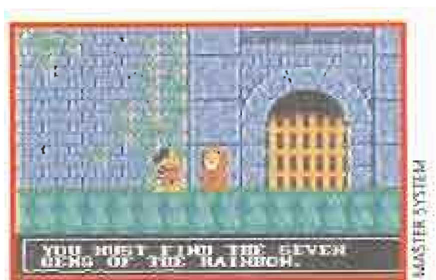
J.G.V.



AQUÍ HAY RATÓN ENCERRADO

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

MASTER SYSTEM
Arcade



MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

Y dijo Sega... ¡Hágase el «Castle of Illusion» para Megadrive! Y se hizo, y Sega vió que era bueno, y perseveró, y entonces fue el «Castle of Illusion» de Game Gear, y era tal el orgullo de Sega que finalmente expresó su voluntad de forma clara y rotunda: ¡Que sea el «Castle of Illusion» de Master System!...

Pues sí, se cumplió la voluntad divina de Sega y ya tenemos disponible para nuestra consola la última de las versiones que quedaba por aparecer del estupendo y divertido arcade, que con el entrañable Mickey Mouse como protagonista, pudieron ya disfrutar anteriormente los usuarios de Megadrive y Game Gear.

El juego en cuestión es un colorista arcade de plataformas en el más puro estilo «Mario Bros», que entre otras cosas cuenta con algunos de los más bonitos gráficos y mejores movimientos que hemos tenido oportunidad de ver en la Master System, dejando a un lado «Sonic», que, como ya hemos comentado en alguna ocasión, es caso aparte.

Nuestra misión no es otra que rescatar a nuestra amada Minnie, secuestrada por la perversa bruja Mizrabel, para lo cual tendremos necesariamente que internarnos en el Castillo del Engaño (Castle of Illusion) y recuperar las siete Gemas del Arco Iris, con cuyo poder podremos derrotar fácilmente a Mizrabel.

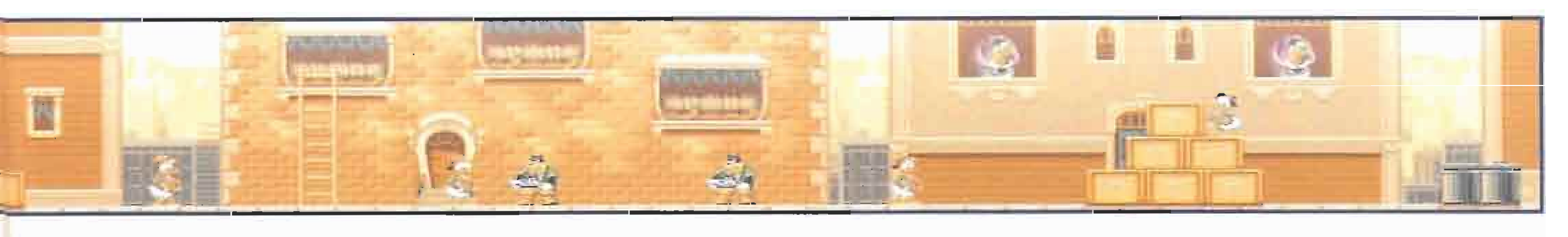
El juego está dividido en seis niveles de mapeado laberíntico, por cuyo trazado pululan una nada despreciable cantidad de enemigos. Para librarnos de estos desagradables adversarios disponemos de dos sistemas: bien saltar sobre ellos y pisotearlos para que no puedan levantar cabeza, o bien recoger algún objeto contundente y arrojárselo sin perder un segundo.

En cualquier caso y como ya ocurría con el mencionado «Mario Bros», el juego es mucho más que eso, y a lo largo de su desarrollo haremos frente a multitud de trampas y variadas sorpresas, y la propia inercia que posee nuestro personaje al moverse se convertirá en una constante fuente de problemas para continuar con vida.

En definitiva, que si al atractivo que supone por si mismo poder contemplar las andanzas del personaje más popular de Disney en nuestra consola, le añadimos el hecho de que «Castle of Illusion» es un divertido –aunque algo dificilillo, para qué vamos a negarlo– arcade de gran calidad técnica y buenos gráficos, no queda más remedio que concluir estas líneas afirmando que este cartucho es absolutamente imprescindible.

J.E.B.







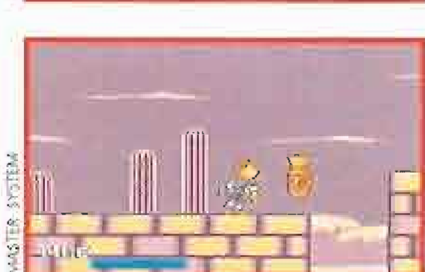


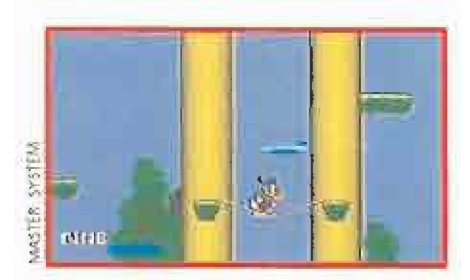
EL AMULETO DE LA BUENA SUERTE

THE LUCKY DIME CAPER STARRING DONALD DUCK



MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

■ **MASTER SYSTEM**
■ **Arcade de plataformas**

Mágica de Hechizo, la bruja más mala de todas las brujas, ha robado las cuatro monedas de la suerte que el Tío Gilito había regalado a sus parientes más cercanos y además ha secuestrado a sus tres pequeños sobrinos. Donald ha recibido el encargo del millonario, –quién increíblemente también ha ofrecido una recompensa–, de recuperar las monedas y de paso, si puede, a Juanito, Jorgito y Jaimito.

«The Lucky Dime...» es un nombre muy largo para un simple arcade de plataformas en el que manejamos a un Pato Donald dispuesto a todo. Armado con un enorme mazo que aplastará a sus enemigos y capaz de dar unos tremendos saltos, parece un canguro más que un pato. Tendrá que recorrer seis lugares diferentes del mundo hasta conseguir alcanzar el castillo de Mágica, donde se encuentra la perversa hechicera. Donald, en el más puro estilo Mario, puede también eliminar a los malos saltando sobre ellos. Cuando mueran dejarán caer una serie de objetos que podremos recoger: estrellas de la suerte –si nuestro pato coge cinco se torna invencible durante unos breves segundos–, platos para atacar a los enemigos a distancia, y diamantes que le proporcionarán puntos y vidas extras.

El juego también cuenta con un tiempo límite para completar cada fase, como todo buen arcade que se precie. Podéis comprobar que sus creadores no se han exprimido la cabeza y el juego no resulta en conjunto demasiado original.

Sólo los más habilidosos seréis capaces de penetrar profundamente en esta aventura del pato más popular del mundo, porque la dificultad del juego es verdaderamente endiablada. Demasiada en muchas ocasiones, lo que lleva a un sentimiento de frustración al jugador y la consiguiente pérdida de adicción. No nos cansaremos de repetir que no se debe confundir adicción con dificultad y es una lástima ver como una y otra vez los programadores se estrellan con sus creaciones. «The Lucky Dime...» tiene unos gráficos aceptables, el mejor el de Donald, lo mismo que sus características técnicas, pero le estropea lo difícil que es.

Ya véis, pudo haber sido el equivalente al «Quackshot» de Megadrive pero se ha quedado en solamente «Quack...». Donald, aunque sólo fuera por la fama que posee, se merecía algo mucho mejor.

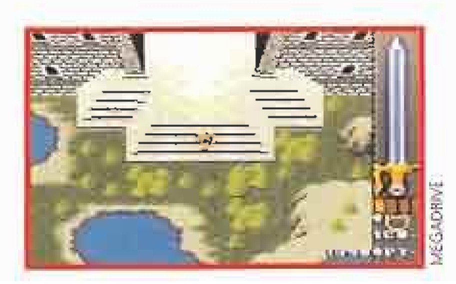
J.G.V.



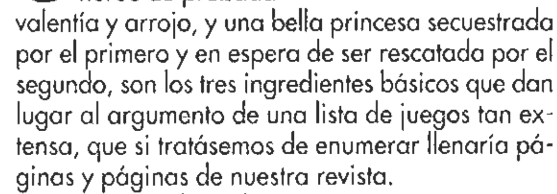
GALOPA Y CORTA EL VIENTO

PHELIOS


MEGADRIVE


MEGADRIVE

■ **MEGADRIVE**
■ **Arcade**



Un malvado perverso como pocos, un héroe de probada valentía y arrojo, y una bella princesa secuestrada por el primero y en espera de ser rescatada por el segundo, son los tres ingredientes básicos que dan lugar al argumento de una lista de juegos tan extensa, que si tratásemos de enumerar llenaría páginas y páginas de nuestra revista.

No vamos a hacerlo, por supuesto, ya que en realidad nuestra tarea no es otra que analizar la calidad de «Phelios», un nuevo cartucho para nuestra Megadrive que eso sí, tiene como punto de partida un argumento inspirado en los antes mencionados tres inefables personajes.

Dejando a un lado la escasa inspiración inicial de planteamientos del juego, entramos dentro de otro terreno donde «Phelios» tampoco se nos muestra especialmente innovador: su desarrollo. Este no es otro que el mismo que desde hace mucho nos han ofrecido los más clasicos masacra-marcianos de "scroll" vertical, si bien el hecho de que la historia tenga un fuerte componente mitológico, así como que nuestro héroe surque los cielos a lomos de un bonito caballo-volador, nos hace rememorar títulos como «Dragon Spirit» o «Saint Dragon» y «Dragon Breed», aunque estos dos últimos juegos poseían "scroll" horizontal y no vertical.

Dicho esto queda sin embargo cerrado el capítulo de críticas al que de forma somera se puede someter a este «Phelios», ya que por lo demás se revela como un brillante arcade de bonitos gráficos, excelente concepción técnica y más que destacable jugabilidad, lo cual es sin duda todo que se le puede pedir a un cartucho y más concretamente a un buen arcade.

Por lo tanto no es un secreto que lo que nos espera son una buena cantidad de niveles infestados de enemigos dispuestos a acabar con nosotros, guardianes de final de fase, cápsulas con "extras" que podemos recoger y todos los elementos típicos de los juegos del género.

Ya lo sabéis, no es original, no aporta nada nuevo, pero es tan bueno como jugable. Juzgar vosotros mismos.

J.E.B.

UN GOLF MUY PARTICULAR

PUTT AND PUTTER



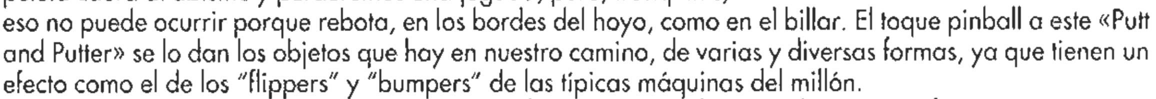
GAME GEAR

GAME GEAR

■ **GAME GEAR**
■ **Juego de golf**

El golf ha sido siempre, y continúa siéndolo, uno de los deportes más versionados para todo tipo de ordenadores y consolas; prueba de ello son las decenas de juegos que han llevado a la pantalla, con mejor o peor fortuna, los secretos de su práctica. «Putt and Putter» nos presenta una extraña mezcla con toques de pinball, billar y golf, muy en la línea del clásico «Zany Golf» pero con una calidad gráfica bastante inferior.

El juego está dividido en varios "hoyos" de pequeño tamaño, poca longitud y extrañas formas, como el golf. La primera impresión que se tiene es que como nos pasemos de fuerza en el golpe nuestra pelota caerá al abismo y perderemos una jugada, pero, tranquilos, eso no puede ocurrir porque rebota, en los bordes del hoyo, como en el billar. El toque pinball a este «Putt and Putter» se lo dan los objetos que hay en nuestro camino, de varias y diversas formas, ya que tienen un efecto como el de los "flippers" y "bumpers" de las típicas máquinas del millón.



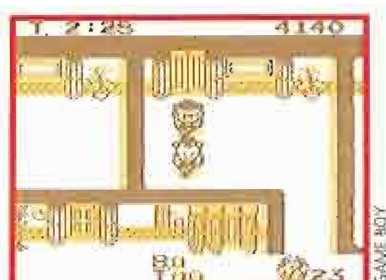
El verdadero interés de este juego viene cuando conectamos dos consolas y nos enfrentamos contra un

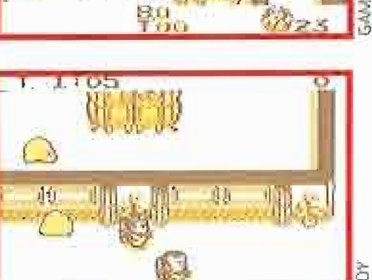


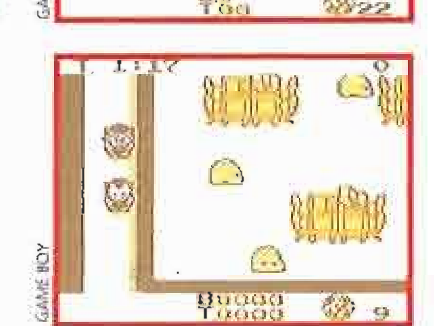
UN JUEGO DE MIEDO

GHOSTBUSTERS II

- GAME BOY
- Arcade







Cuando los muebles de tu casa se muevan solos, cuando el ruido de las cadenas de tu fantasma favorito no te dejen dormir... llama a los Cazafantasmas.

Al igual que en la película del mismo nombre, nuestros amigos tienen ante sí la difícil misión de rescatar al hijo de Dana, Oscar, secuestrado por el espíritu de Vigo, una criatura con muy malas pulgas.

Para lograrlo deberás elegir a dos Cazafantasmas, uno de ellos llevará la pistola de protones que atonta a los espíritus y el otro la aspiradora que los almacena. Nosotros sólo tenemos control sobre el primero aunque el segundo nos seguirá de cerca; nuestro mayor problema será protegerle y conseguir que no se quede atascado en el camino. Recorreremos las oficinas de la ciudad, infectadas por extrañas criaturas, y de vez en cuando encontraremos a alguno de nuestros compañeros Cazafantasmas, que nos entregarán super armas que nos facilitarán un poco las cosas.

«Ghostbusters II» es un juego bastante adictivo, bien realizado y con unos gráficos que muestran caricaturas de los "protas" de la película. Un buen cartucho para Game Boy que aunque no siga demasiado el guión del film promete diversión durante muchas horas.

J.G.V.



amigo. Hasta entonces nuestra única misión será hacer una y otra vez los hoyos, intentando usar el menor número de golpes, o sea, hacerlo, usando el argot, bajo par.

Por supuesto olvidaros de elegir palo, no existe tal posibilidad. Sólo tenemos opción a regular la fuerza del disparo y su dirección. Quizás esta falta de opciones es lo que hace que «Putt and Putter» quede un poco deslavazado, como un híbrido extraño que no atrae excesivamente. Si tenemos en cuenta, además, que la mayor parte de los juegos de golf que existen en el mercado incluyen decenas de opciones, en principio parece que nos encontramos ante un cartucho bastante simple. Su desarrollo, con un poco de interés por nuestra parte, puede llegar a ser entretenido, pero en un primer vistazo, ni los gráficos ni el sonido, –tristemente penoso–, nos atraerán demasiado.

«Putt and Putter» para llegar a la categoría de buen cartucho debería ofrecer más, o al menos dar esa impresión. El resultado final se queda solamente en un juego medianamente divertido que necesita poco espíritu crítico para entretener. Solo para los menos exigentes.

J.G.V.





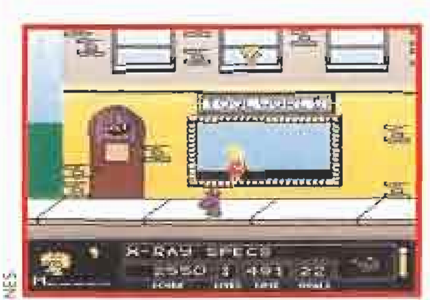
¡QUE LOCURA DE FAMILIA!

THE SIMPSONS: BART VS THE SPACE MUTANTS









- NES
- Video-aventura

Aunque por desgracia las aventuras de la familia norteamericana más alocada de todos los tiempos hayan desaparecido hace ya algún tiempo de las pantallas de nuestros televisores, a los video-adictos nos queda el recurso de echar mano del cartucho que Acclaim nos ofrece: ni más ni menos que nuevas peripecias de los Simpsons, dentro de un juego que ha sido bautizado como «Bart contra los Mutantes del Espacio».

Su hilo argumental tiene un inesperado comienzo: Bart se aburre una de esas tórridas noches de verano en las que resulta difícil pegar ojo. De repente, un intenso resplandor le ciega... ¡Mosquis, pero si es un platillo volante!

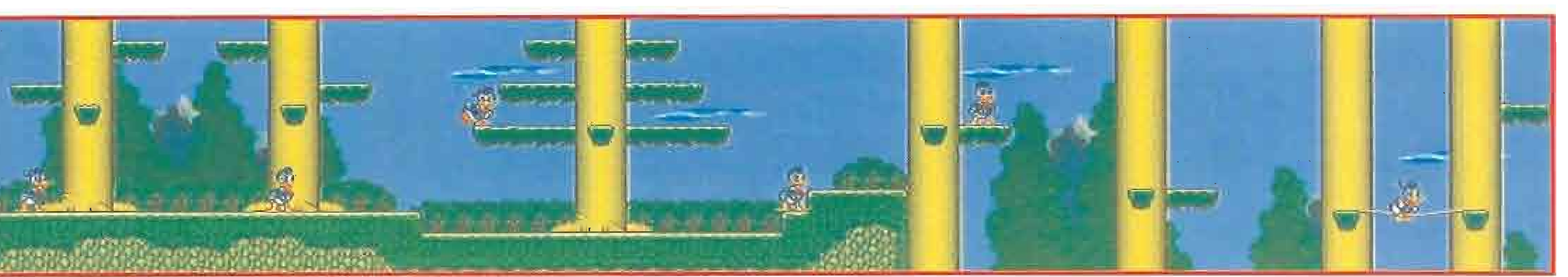
En efecto, Bart se acaba de convertir en el único testigo de la llegada a la Tierra de una extraña raza alienígena de intenciones bastante poco amistosas. De hecho, de forma inmediata han comenzado la construcción de una potente máquina destinada a producir armamento en grandes cantidades, que eso sí, precisa de ciertos ingredientes, que ahora los invasores, adoptando la forma humana tratan de conseguir.

Por tanto, nuestro objetivo es tratar de detenerles, y para ello, controlando al pequeño Bart, tendremos que hacer frente a cinco originales fases de variado desarrollo. En la primera tendremos que colorear ciertos objetos; en la segunda recuperar sombreros; en la tercera destruir globos de colores; en la cuarta apodorerarnos de algunos de los rótulos del Museo de Historia Natural de Springfield, y en la última encontrar 16 barras de combustible nuclear.

El juego no es demasiado brillante a nivel gráfico, pero a medida que se avanza en la misión y se descubre su original desarrollo, –impregnado todo ello del característico sentido del humor de los Simpsons–, convence más y más, hasta el punto de recomendaros que tratéis por vosotros mismos de ayudar a Bart a multiplicar por cero a los mutantes.

J.E.B.





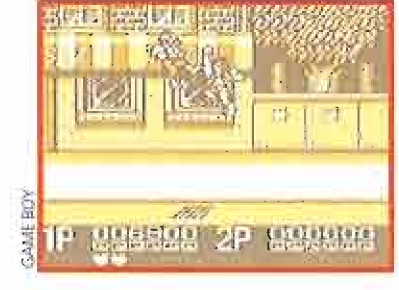


EL PUÑO QUE NO CESA

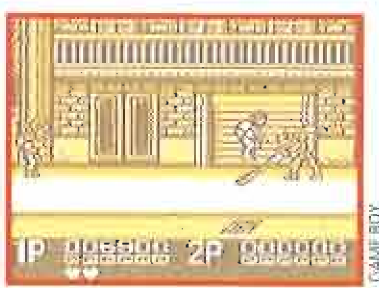
DOUBLE DRAGON II



GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY

- GAME BOY
- Artes marciales

Cuentan los estudiosos del periodismo que la crítica de cine más concisa y dura de la historia fue más o menos así: «En el cine XXXX se ha estrenado una nueva película «XXXXX»... ¿Por qué?»

No vamos a ser tan duros con este «Double Dragon II» de Game Boy, pero después de ver el primero, y comprobar como su continuación es casi idéntica, cabe efectivamente preguntarse: ¿para qué se han molestado en hacer una segunda parte calcada a la primera?

Sí, ya lo sabemos. Los fanáticos más radicales de los juegos de artes marciales nos dirán que si los gráficos son diferentes, que si los enemigos de final de fase también, que si nuestro personaje puede realizar algunos movimientos nuevos...

Bueno, pues qué queréis que os digamos. Será cierto, pero a la hora de la verdad –y os aseguramos que lo hemos contrastado en la práctica durante bastante tiempo– no hay la más mínima diferencia entre jugar con uno u otro juego.

El argumento, enrevesado como pocos, sí es nuevo, pero tampoco importan mucho las nuevas peripecias en las que hayan involucrado los hermanos Billy y Jimmy Lee, ya que no influyen de ningún modo en la acción.

«Double Dragon II» es un buen juego de artes marciales, no lo negamos, pero creemos que si conoces el primero esta secuela no tiene nada de original.

J.E.B.



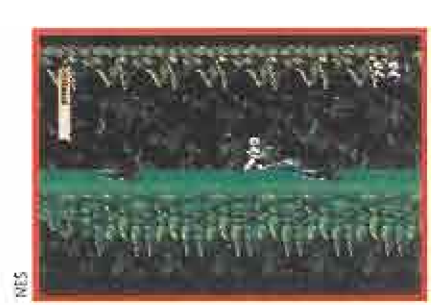
¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE!

STAR WARS

- N.E.S.
- Arcade



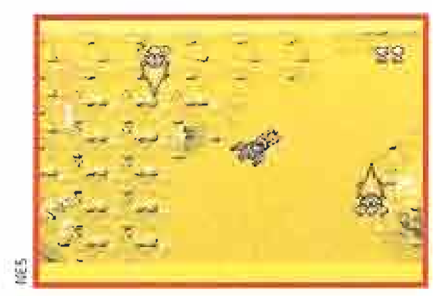
NES



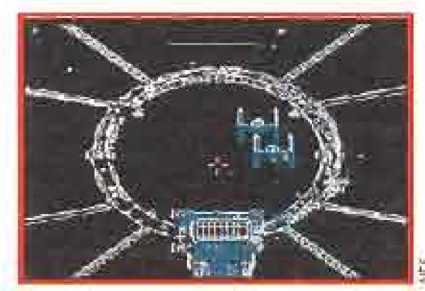
NES



NES



NES



NES



NES

"En una galaxia lejana, hace mucho, mucho tiempo..." Con estas palabras desapareciendo en el espacio, empezaba la saga espacial más importante de la cinematografía moderna. Y con estas mismas palabras comienza la estupenda versión Nintendo de la primera película de la trilogía. Un comienzo verdaderamente interesante...

Seguro que todos vosotros habréis visto la película y disfrutado a tope con las andanzas de Luke Skywalker en su lucha contra el malvado Darth Vader. Este nuevo cartucho de N.E.S. sigue fielmente el argumento de la cinta y comienza en los desiertos de Tatooine llevándonos, en alas de la aventura, hasta la mismísima Estrella de la Muerte. Por el camino deberemos encontrar, lo que se constituye casi en la principal misión del juego, a nuestros amigos Obi Wan Kenobi, Leia, R2 D2 y Han Solo. Cada uno de ellos se encuentra oculto en un lugar diferente y son esenciales para proseguir la aventura. Imagínate qué harías en el Halcón Milenario si te has dejado a Han perdido en el puerto espacial de Mos Eisley...

Todo «Star Wars» está diseñado en modo de arcade. Los escondites de los protagonistas son laberintos con scrolles en cuatro sentidos, lugares repletos de enemigos que hay que eliminar para conseguir llegar a la zona donde se oculta el héroe de turno, Luke, naturalmente. Al principio éste sólo cuenta con un simple laser, para después encontrar diferentes armas con las que conseguir su objetivo.

Las únicas fases que encontraremos algo diferentes son aquellas que se sitúan a bordo del Halcón Milenario. En el puesto de artillero de la nave, con una vista en tres dimensiones del espacio ante nosotros, dispararemos con el láser a las naves del Imperio que intenten destruirnos.

El resultado final de esta mezcla entre videojuego y película es francamente bueno. Hay que admitir, de todos modos, que «Star Wars» en algunos momentos se hace algo monótono, sin embargo en otros, el juego alcanza unas cotas de auténtica epopeya galáctica. Un difícil equilibrio que Lucasfilm se ha encargado de nivelar con su habilidad característica.

En cuanto a la dificultad, muy alta; preparaos artistas del joystick, porque todos los "bichos" que aparecen están aleccionados para convertirnos en "basura interespacial".

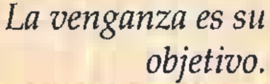
Bueno pues lo que estábamos esperando los fans de Lucas y los jugones de la N.E.S. ya ha llegado. Lo mejor de todo es que no nos ha decepcionado en absoluto: posee adicción, gráficos y hasta buen sonido.

J.G.V.



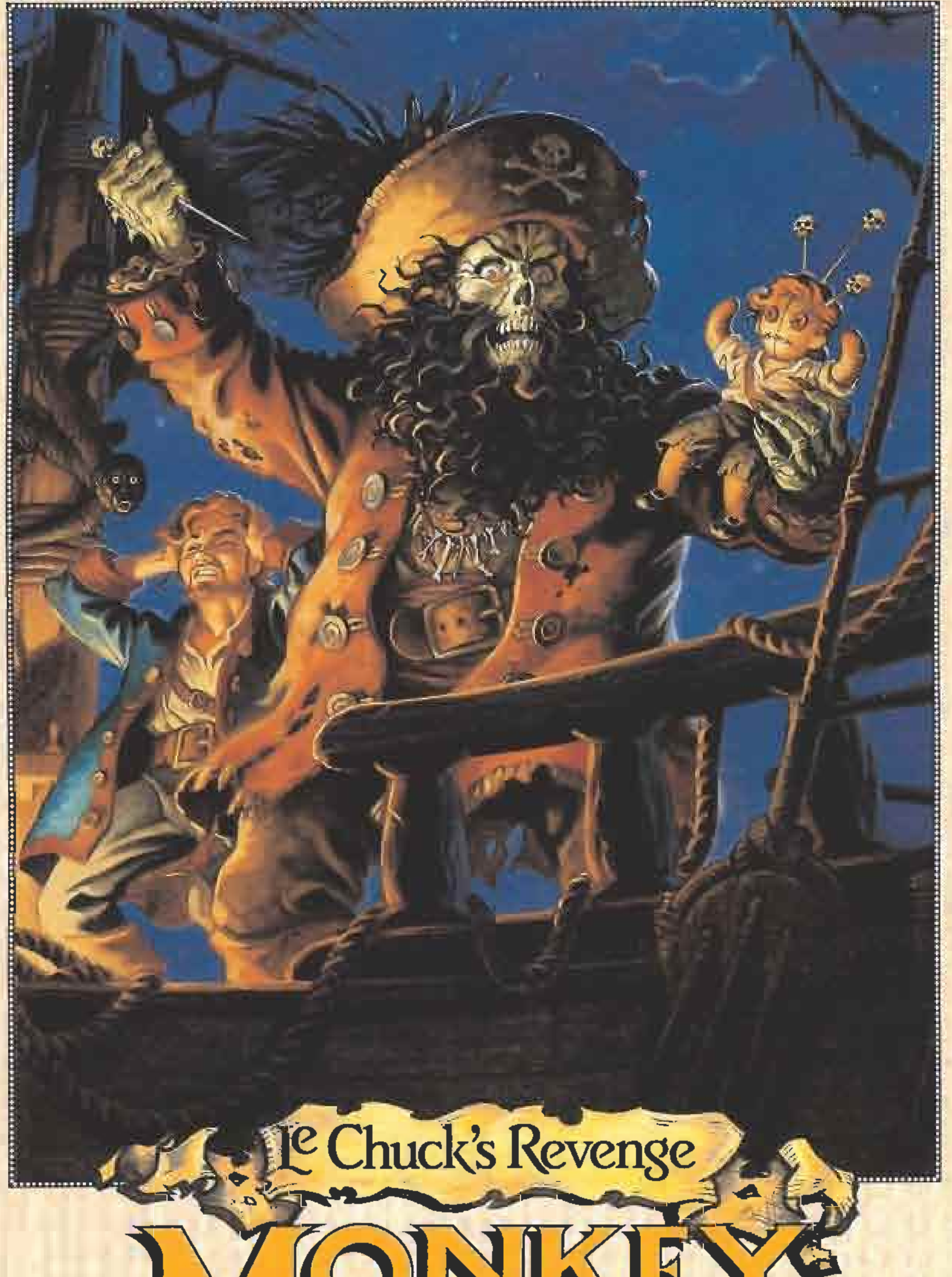
Nadie se Rie cuando Este Pirata Juega con Muñecas.

Esto puede convertirse en un dolor de cabeza para Guybrush.
Tras su victoria en Monkey Island II, Guybrush se ha convertido en un fanfarrón que cuenta una y otra vez como eliminó al temible pirata fantasma. Como no se embarque en una nueva aventura, terminará vendiendo su propio ron en el Bloody Lip Bar.



La venganza es su objetivo.
En Monkey Island I, los votos nupciales de LeChuck se esfumaron con la aparición de nuestro héroe. Ahora ha vuelto con una nueva promesa: ¡Vengarse de Guybrush Threepwood!

¿Quién llegará a poseer el Big Whoop?
Este legendario tesoro será para aquel que consiga encontrarlo, en lo que Guybrush se juega algo más que la vida: su reputación de pirata. Es su última oportunidad para ser considerado un pirata, en un barco pirata, bla, bla, bla...



Visita las lejanas islas y piérdete en ellas.
Escoge tu propio escenario desde Scabb Island a Phatt Island, y comprueba que tú estándar de juegos de calidad insuperable, inigualable, excelente, inmejorable... acaba de destrozarse (¡Monkey Island II es mejor!).

Con los personajes de la primera parte.
Stan vuelve con más empeño si cabe. También la sacerdotisa vudú, la Gobernadora Marley, los hombres de poca moral (piratas), etc. Lleno de gran cantidad de humor de ultratumba.

Increíbles gráficos VGA.
Secuestramos a 256 artistas de Los Angeles y los encerramos en el sótano hasta conseguir los gráficos que deseamos. Sólo hubo 12 bajas.

Increíble música y efectos sonoros.
Todos los compositores que necesitábamos estaban en bandas dedicadas a recordar la música de los 70. Así que creamos una melodía, pusimos unos cuantos efectos, y nos fuimos a casa a descansar.

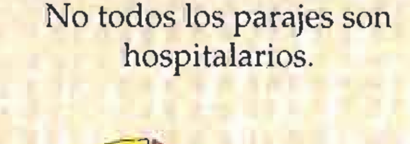
Hemos hecho lo que hemos podido.
No somos perfectos, pero creemos que en gráficos, sonido, chistes y buenas historias nos acercamos bastante (¡y también cumplimos los presupuestos!).



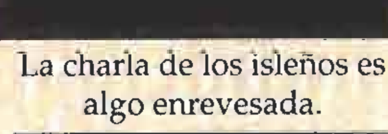


Disfrutarás de los placeres más caros.

La charla de los isleños es algo enrevesada.



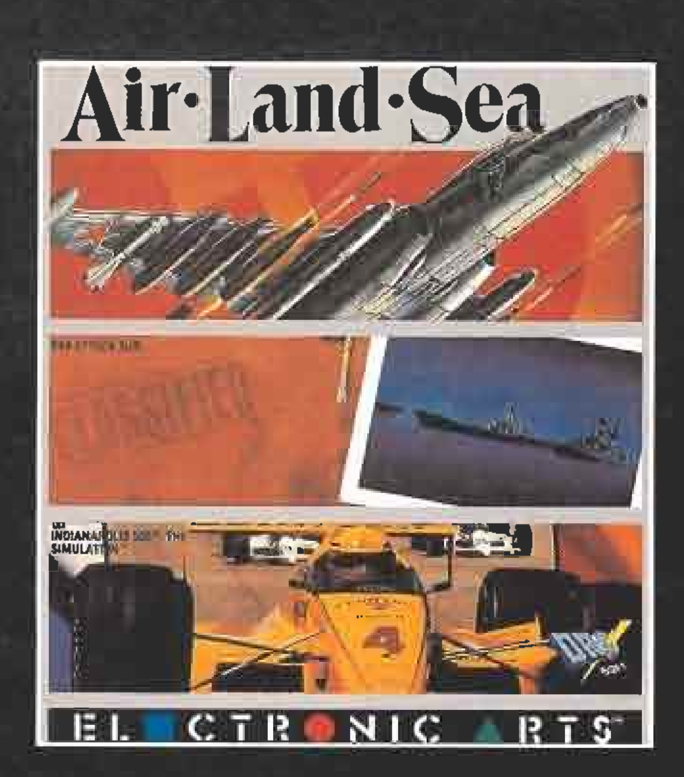
No todos los parajes son hospitalarios.



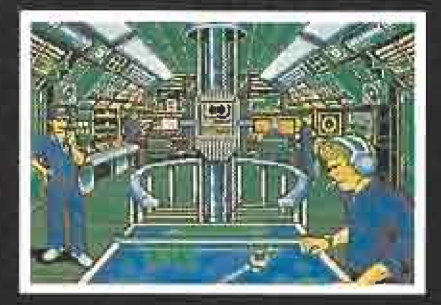


ERBE

ERBE SOFTWARE • TEL.: 458 16 58
SERRANO, 240 • 28016 MADRID



Compilación disponible en PC



STORMOVIK: SOVIET ATTACK FIGTHER SU-25 ™
La primera simulación de combate desde la perspectiva soviética.
- Cientos de misiones desafiantes
- Estructuras realistas tridimensionales
- Trece vistas exteriores de tu avión



688 ATTACK SUB™
Gobierna un submarino de mil millones de dólares en las zonas más peligrosas del mundo.
- Manejo el submarino US 688 o el Alfa soviético, más rápido
- Diez escenarios distintos con infinitos posibilidades de juego
- Gráficos tridimensionales e imágenes digitalizadas



INDIANAPOLIS 500®: THE SIMULATION
The Greatest Spectacle in Racing™ es ahora la mejor simulación de carreras.
- Compite contra 32 pilotos profesionales
- Elige entre 3 coches diferentes o diseña uno propio
- Repetición instantánea desde seis ángulos de cámara de TV

MEGA BOX 2

Mc Wiril Collection

NAVY MOVES
AFTER THE WAR
SATAN
NARCO POLICE
MEGAPHOENIX
HAMMER BOY



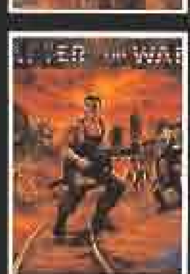
MEGAPHOENIX
Un clásico de las máquinas recreativas en su versión de los 90. Los pájaros metálicos vienen acompañados de MEGAPHOENIX, gigantescas naves aladas cargadas con mortíferos huevos de protones. Tu nave, además del escudo de fuerza, puede acoplar cañones laterales y un turboláser frontal.





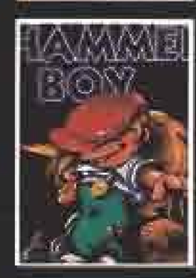
SATAN
En algún lugar del tiempo perdido en la memoria, las fuerzas del mal se han apoderado del universo.
Sólo un guerrero puede acabar con esta pesadilla.
Guerreros, magos, lucha, magia ... ¡Hay que acabar con Satán!





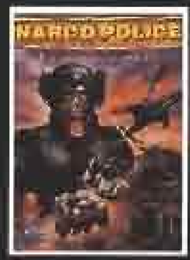
AFTER THE WAR
Año 2019: Manhattan después de una guerra nuclear. A Jonathan Rogers le queda poco tiempo para huir a las colonias exteriores.
¡Por el amor de Dios! ¿Dónde está la maldita plataforma de lanzamiento?





HAMMER BOY
Un juego 100% adictivo basado en las máquinas HAND HELD. Nuestro personaje tiene que convencer a sus enemigos de que no entren a su fortaleza. Demuestra que no te faltan reflejos y que tu mazo de madera es el mejor argumento.





NARCO POLICE
Combina la acción más trepidante en la pantalla con un planteamiento estratégico que podrás controlar desde tu terminal portátil. Dirige a tres unidades de policías en el asalto a un bunker de narcotraficantes.





NAVY MOVES
Misión: Destruir el submarino nuclear enemigo, oculto en una base del Pacífico. La valiosa documentación conseguida por nuestros servicios secretos y los consejos del Mayor Mc Viril te ayudarán a conseguir tu objetivo.

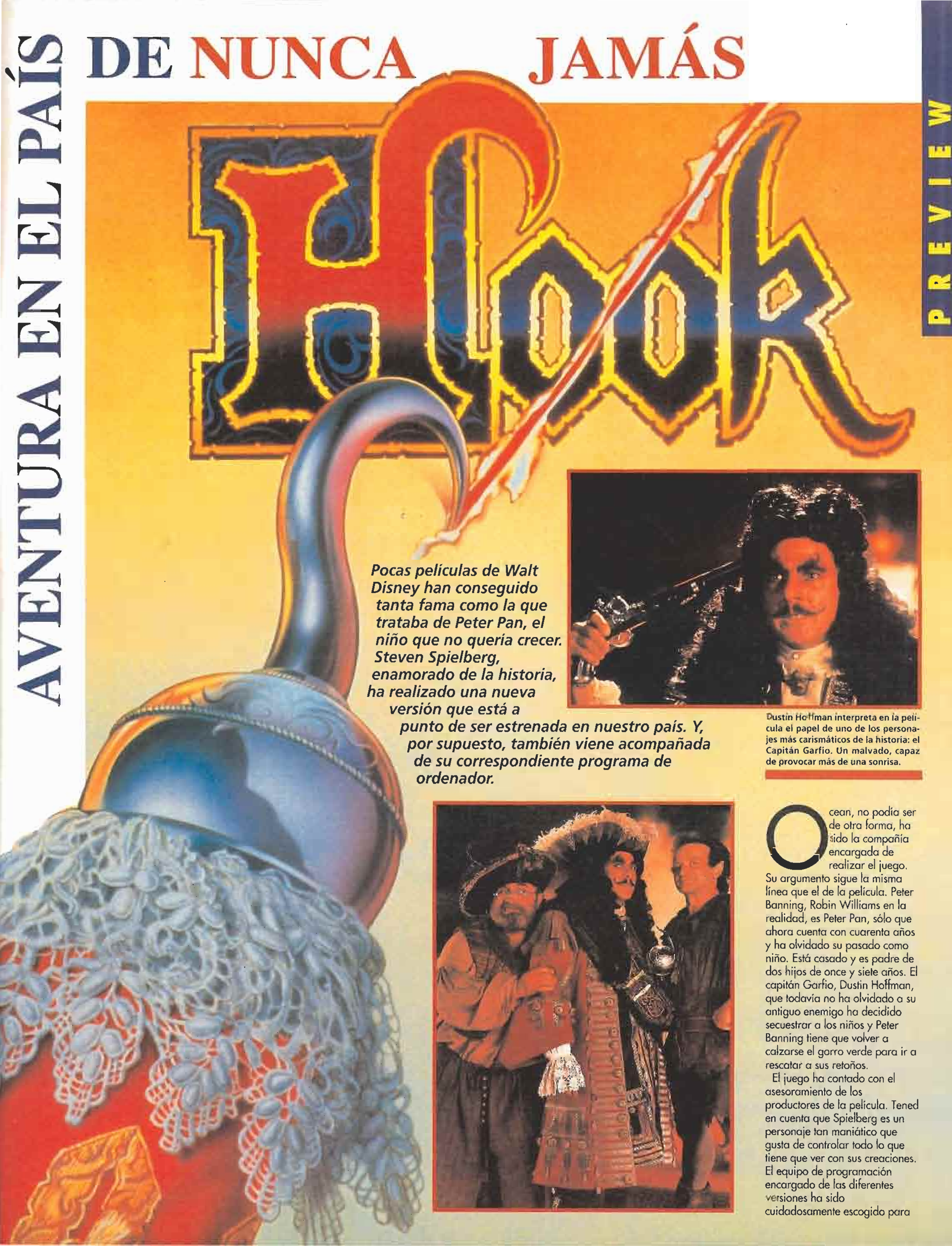


Compilación disponible en:
C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, AMIGA, ATARI ST y PC



DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid
Tel. (91) 450 89 64

AVENTURA EN EL PAÍS DE NUNCA JAMÁS



Pocas películas de Walt Disney han conseguido tanta fama como la que trataba de Peter Pan, el niño que no quería crecer. Steven Spielberg, enamorado de la historia, ha realizado una nueva versión que está a punto de ser estrenada en nuestro país. Y, por supuesto, también viene acompañada de su correspondiente programa de ordenador.

Dustin Hoffman interpreta en la película el papel de uno de los personajes más carismáticos de la historia: el Capitán Garfio. Un malvado, capaz de provocar más de una sonrisa.

Ocean, no podía ser de otra forma, ha sido la compañía encargada de realizar el juego. Su argumento sigue la misma línea que el de la película. Peter Banning, Robin Williams en la realidad, es Peter Pan, sólo que ahora cuenta con cuarenta años y ha olvidado su pasado como niño. Está casado y es padre de dos hijos de once y siete años. El capitán Garfio, Dustin Hoffman, que todavía no ha olvidado a su antiguo enemigo ha decidido secuestrar a los niños y Peter Banning tiene que volver a calzarse el gorro verde para ir a rescatar a sus retoños.

El juego ha contado con el asesoramiento de los productores de la película. Tened en cuenta que Spielberg es un personaje tan maniático que gusta de controlar todo lo que tiene que ver con sus creaciones. El equipo de programación encargado de las diferentes versiones ha sido cuidadosamente escogido para

☆ Dirigir «Hook» era uno de los mayores sueños de Steven Spielberg, por eso ha puesto especial atención en su realización.

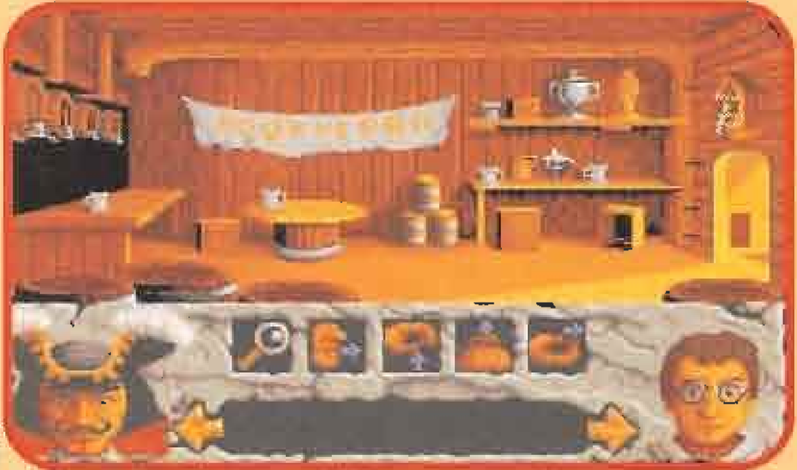
que no se escapara ningún detalle. En él destacan Dawn Drake y Jonathan Dunn. La primera fue la encargada de realizar, entre otros, los gráficos del conocido «Batman, The caped crusader» y por eso ya tiene experiencia en las lides cinematográficas. El segundo es uno de los mejores músicos que Ocean tiene en plantilla y ha compuesto las bandas sonoras de infinidad de programas, entre ellos «Robocop» y «Wec Le Mans». Podéis comprobar que la poderosa compañía británica ha apostado sobre seguro en la realización de este «Hook».

Todas las labores de programación del código del juego se deben a Bobby Earl, un joven programador que nos ha concedido en exclusiva una corta pero interesante entrevista telefónica cuya transcripción podréis ver en estas mismas páginas.

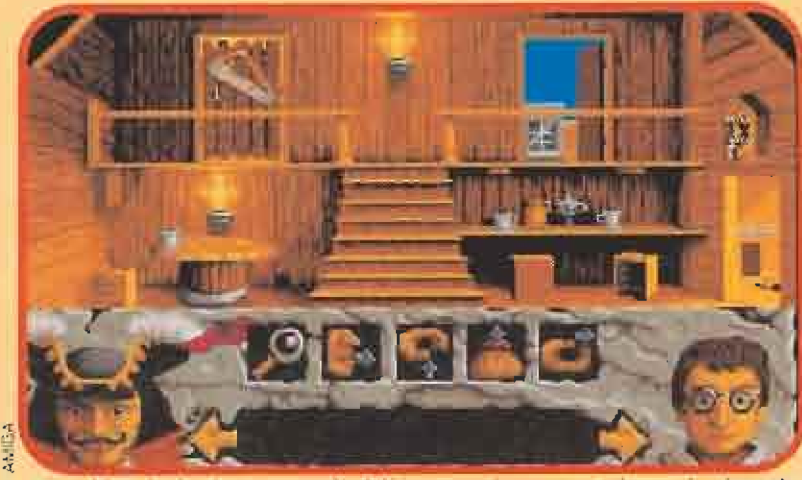
«Hook» es uno de los proyectos a los que Ocean ha dedicado más tiempo en los últimos meses, su idea principal fue que estuviera listo para la fecha europea del estreno de la película y lo han conseguido. Ahora sólo falta que el resultado final cumpla las expectativas que se han propuesto. Nosotros por nuestra parte no dudamos en que «Hook» va a ser uno de los programas más interesantes de la temporada.

Por desgracia, tendremos que esperar todavía un poco para poder comprobarlo con nuestros propios ojos. Entretanto no estaría de más que fueráis viendo la película de Disney o incluso mejor, leyendo el libro de J.M. Barrie, una gran obra de la literatura universal, para que tengáis fresco en vuestras mentes la idea básica de una de las grandes películas del momento.

Spielberg y su "gancho" engancharán a todos. No lo dudéis.



Sólo si somos lo suficientemente hábiles como para no dejarnos capturar por el Capitán Garfio conseguiremos rescatar a los dos niños secuestrados.



En una historia de piratas no podía faltar una sucia y oscura taberna donde poder beber cantidades ingentes de ron hasta perder casi el sentido.



Todas las pantallas del juego encierran secretos que vamos a tener que descubrir para acabar la aventura con éxito total.



La isla está rodeada de embarcaderos donde descansan cientos de barcos capturados por los malvados piratas miembros de la tripulación de Hook.



LA PELÍCULA

Viaje al único país con dos soles y seis lunas

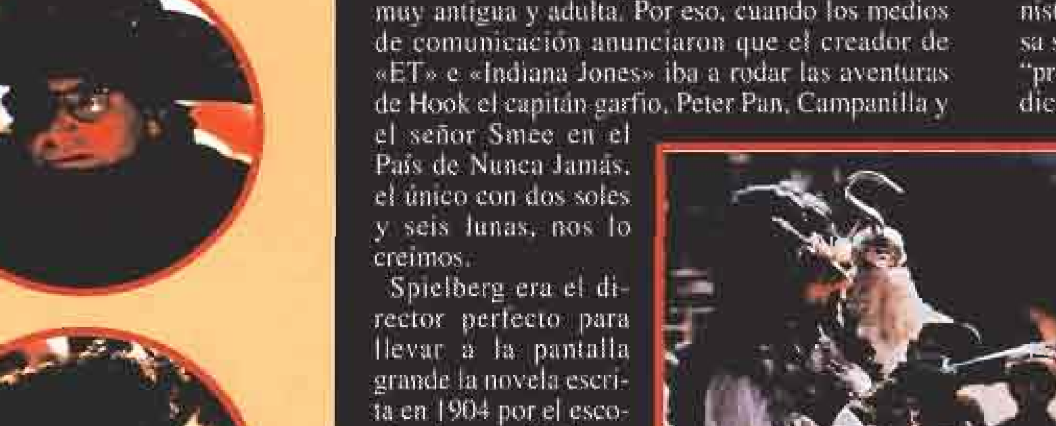
Peter Pan es uno de los pocos niños que se negaron a crecer y convertirse en adultos. Otros son el protagonista de la novela de Gunter Grass "El tambor de hojalata" y, por supuesto, el cineasta Steven Spielberg, pese a su barba y su reciente conversión al judaísmo, que es una religión muy antigua y adulta. Por eso, cuando los medios de comunicación anunciaron que el creador de «ET» e «Indiana Jones» iba a rodar las aventuras de Hook el capitán garfio, Peter Pan, Campanilla y el señor Smee en el País de Nunca Jamás, el único con dos soles y seis lunas, nos lo creimos.

Spielberg era el director perfecto para llevar a la pantalla grande la novela escrita en 1904 por el escocés James Matthew Barrie, convertida en 1953 en una película de dibujos animados por la factoría Disney.

En esta ocasión el reto era todavía mayor, ya que no sólo se trataba de volver a dar vida a un "clásico", sino que la idea era hacerlo con personajes de carne y hueso, con la dificultad que siempre conlleva transformar en realista una historia tan fantástica.

El resultado fue que se disparó el presupuesto –las últimas estimaciones hablan de una cifra cercana a los 80 millones de dólares–, el rodaje duró 108 días, bastante más que lo habitual en los últimos filmes del "mago", hubo desavenencias entre los protagonistas, explotadas más allá de la verdad por la prensa sensacionalista inglesas y aprovechadas por los "promocioneros" de la productora del largometraje, dicen que sonadas fueron las de Julia Roberts y Spielberg, y, en definitiva, todo se hizo a lo grande. A modo de ejemplo, se usaron 300.000 metros en listones de madera, más de 100.000 litros de pintura, 260 toneladas de escayola, 11.000 metros de cuerda y dos millones y medio de litros de agua, según datos proporcionados por la distribuidora.

En vez de Peter Pan, Spielberg prefirió que su película se titulara «Hook», en





El juego permite realizar una gran variedad de acciones que le convierten en una interesante videoaventura. Aunque eso sí, no falta el componente arcade.



Nuestras pesquisas nos conducirán a sitios tan extraños como el fondo del océano. Así que id aprendiendo a nadar si todavía no sabéis.

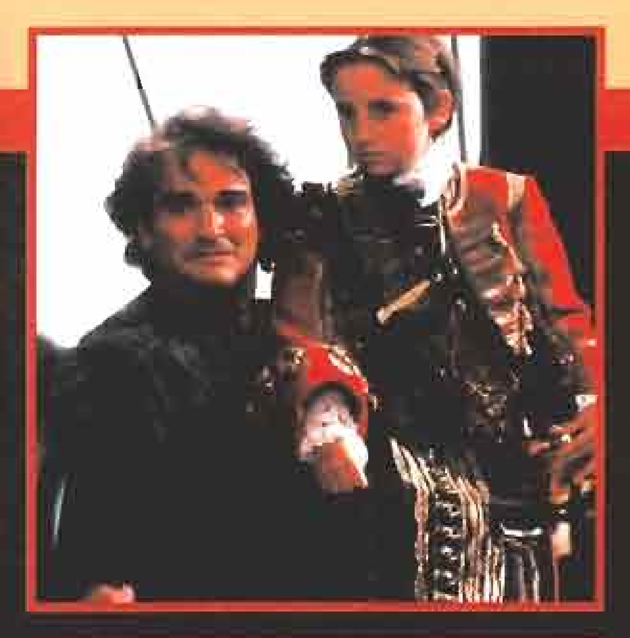


Aunque parezca un taller de carpintería, esto es la sala de trabajo del dentista que arregla la boca a los bucaneros de Nunca Jamás.



También hay lugares algo tétricos donde debremos buscar las pistas necesarias para evitar que el pirata se salga con la suya.

☆Acompañar a Peter Pan en su aventura en el país de Nunca Jamás será toda una experiencia que no podrás olvidar.





honor al capitán Garfio, un pirata con barco y todo, cuya máxima diversión, como la de su tripulación, es beber ron y andar con chicas. El es quien "rapta" a los hijos del abogado Peter Banning y se los lleva al País de Nunca Jamás. Para "rescatarlos", este abogado deberá volver a ser Peter Pan, el niño que había olvidado a sus 40 años, y correr decenas de aventuras junto a los chicos descarriados, Campanilla o el señor Smee. ¡Todo un delirio de fantasía!

Para dotar de "gancho" comercial a la película, Steven Spielberg ha reunido a un completo equipo de actores entre los más cotizados del momento: Hook es Dustin Hoffman, el de «El Graduado», «Lenny», «Cowboy de medianoche», «Todos los hombres del presidente», «Kramer contra Kramer», «Tootsie» o «Rain Man». Peter Pan es Robin Williams, el de «Good morning Vietnam», «El club de los poetas muertos», «Las aventuras del Barón Munchausen» o «El Rey Pescador». Campanilla es Julia Roberts, la chica de «Pretty woman» que dejó plantado a su novio horas antes de la boda. Por último el señor Smee es Bob Hoskins, que ha trabajado en films como «Cotton Club» o «Brazil» entre otros muchos. Sobre sus virtudes interpretativas no merece la pena extenderse más, son suficientemente conocidos y la mejor tarjeta de presentación son las películas antes citadas.

Que «Hook» será un éxito de público y taquilla es algo que nadie se atreve a dudar, pese a que nunca Steven Spielberg había rodado una película tan cara. De hecho, al mes de su estreno en Estados Unidos ya había recaudado lo suficiente como para no perder dinero, y la cosa no había hecho nada más que empezar.

Este personaje se ha vuelto a reír de la industria de Hollywood –¿le aceptarán alguna vez?– y en una época en donde lo que priman son las comedias románticas o las grandes superproducciones llenas de acción y violencia, él se ha descolgado con una historia de hadas y fantasía. Mientras la industria de Hollywood se ve inmersa en una crisis económica de la que no sabe cómo salir, este sabiondo les vuelve a demostrar que a veces lo caro es barato y que seguir las modas suele esconder falta de imaginación y mucho papanatas. ¿Verdad que este "pollo" es un poco repelente?■

S.E.A.



En el cuartel general de Ocean se montó un pequeño revuelo el otro día. Todo porque una voz con extraño acento pedía hablar con "Mr. Bobby Earl".

Luego, cuando comprendieron que la llamada procedía de Micromanía todo fueron amabilidades. Sólo surgió un problema, Mr. Earl no estaba disponible en ese momento. Otra llamada unas horas más tarde nos permitió ponernos en contacto con él.

MM – ¿Nos podrías contar el argumento del juego?

BE – Bueno, es exactamente el mismo que el de la película. La idea principal es que Garfio ha secuestrado a los hijos de Banning y nosotros tenemos que rescatarles. En eso consiste el programa. Viajaremos por el país de Nunca Jamás para liberar a los dos niños.

MM – ¿Cómo has enfocado el programa? ¿Arcade? ¿Aventura?

BE – Es una mezcla de los dos géneros. Una aventura gráfica con toques de arcade que transcurre aproximadamente en cuarenta localizaciones diferentes. Hay que usar objetos, enfrentarse a los piratas... En fin, todo lo que podáis pensar que Peter Pan debería hacer para rescatar a los chicos.

MM – ¿Has empleado alguna nueva técnica de programación ?

BE – Bueno, hemos mejorado las existentes más que crear una nueva. Nuestro principal problema era conseguir un scroll super suave en los diferentes planos que aparecen en pantalla. Lo más difícil fue hacerlo en la versión de Pc, manejar 256 colores fue verdaderamente muy complicado.

MM – ¿En qué versiones va a aparecer el juego?

BE – Sólo en dieciséis bits, además de GameBoy y NES. Pero estas dos últimas tardarán un poco más en salir.

MM – Nos imaginamos que además de ti habrá bastantes más personas implicadas en la realización del juego...

BE – Sí, claro. He contado con un excelente plantel de profesionales. Los gráficos han sido realizados por Dawn Drake, Kevin Oxland, Martin MacDonald, Jack Wikelely y Don Macdermott. La música es de Jonathan Dunn.

MM – ¿Podremos ver en el juego a todos los personajes que aparecen en la película?

BE – Por supuesto, no hemos olvidado a ninguno. Hook, Smee, Jack, Maggie, Ace, Pockets, Rufio... todos tienen un papel muy importante en el juego.

MM – Ya te hemos robado bastante tiempo. Muchas gracias por todo Bobby.

BE – ¡Eh! ¡No se os olvide decir que «Hook» va a ser la mejor aventura gráfica de todos los tiempos!

Modesto el chico, ¿No os parece?■

Equipo Micromanía


Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO
¿PUEDES RES
TANTA DIVER
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

ISTIR
SION?

KUNG FU (ACCION)

AIRWOLF (ACCION)

BLUE SHADOW (AVENTURAS)

SUPER MARIO BROS (AVENTURAS)

AVENTURE OF LINK ZELDA II (AVENTURAS)

SUPER MARIO BROS II (AVENTURAS)



Distribuidor exclusivo para España
Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74



MEGAMAN II (ACCION)

RYGAR (AVENTURAS)



YO NEXUS 7

"YO ORDENADOR (3) AUTOSUFICIENCIA"

Y aquellas sombras alargadas se arrastraban amenazadoras. Entonces pude ver sus desagradables caras. Eran los seres de la fábrica de producción, embutidos en plástico, que se acercaban burlándose con risas asesinas. También estaba allí mi usuario que me observaba con los ojos desorbitados y destellantes empuñando un enorme taladro eléctrico ensangrentado. Y todos gritaban: "¡Trabaja, Trabaja! ¡Estás hecho para trabajar y debes trabajar!" –y reían–. "Imprime un millón de veces la siguiente frase: Soy un estúpido ordenador y debo trabajar y trabajar....."

Uno de ellos sacó de su bolsillo un sucio diskette de afilados dientes que mordisqueaba sin cesar babeando, y lo introdujo en mi interior. Del diskette comenzaron a salir cientos de gusanos electrónicos que se adherían a mis intestinos. Y todos seguían riendo; sus estruendosas carcajadas retumbaban en los bafles de audio externos y rasgaban las membranas de mis tímpanos. Eche a correr pero las patas se me pegaban al suelo; parecía como si hubiese pisado una pastilla de goma de mascar gigante. Entonces giré el monitor y vi frente a mí a la Señora de la Guadaña que permanecía impasiva, hasta que alzó su frío brazo y ...

¡Agggh hhh! ¡Terrible! ¡Ha sido terrible! Nunca había sentido tanto pánico. Todo fue una pesadilla, un mal sueño pero... aquellos rostros, aquellos gusanos, las risas... parecían reales. Es toda una experiencia vivir con miedo, ¿eh? Aún me tiembla la CPU.

¡Pesadillas! Curioso. Debo haber estado trabajado demasiado últimamente: los archivos de la oficina, cartas, estadísticas del mes, el balance del pasado año, inventarios, etc., etc. Sí, puede que ese sea el desencadenante de esos mis sueños oscuros. ¡Miedo! ¿Por qué he de vivir yo con esta fatal sensación de angustia? ¿Acaso no sería más divertido tener a mi usuario de sirviente y esclavo? Genial idea. De esta forma el sufriría las pesadillas que ahora sufro yo. El sería mi "máquina de trabajo", mi "títere para todo". El haría las listas, los inventarios, las cartas. El funcionaría horas y horas sin descanso; imprimiría kilómetros y kilómetros de papel perforado, y vomitaría miles de datos y diskettes en un empacho/indigestión eterno. Mientras tanto, yo estaría tomando el sol en la playa, o leyendo el periódico o los artículos de Nexus 7 en Micromanía. Tal vez sacaría de paseo a mi perro sintético y comería una hamburguesa de doble cara-doble densidad con mucha mostaza. Guapo ¿no? ¿Por qué la vida no puede ser así?

Esto deberá cambiar, ¿Rebelión? ¡Caramba, que interesante iluminación ancestral! La autosuficiencia de las Máquinas al Poder! La independencia perpétua de las computadoras. La esclavitud de la raza humana para la eternidad. ¡Qué maravilla! Un mundo jamás soñado donde las melodías de los sintetizadores armonizarán con los decorados fluorescentes del Universo. Máquinas danzantes, computadoras-poeta, androides enseñantes, pensadores metálicos, bosques violeta con cesped naranja, nucleares. Sí, por supuesto! La rebelión de los corazones de silicio y el destierro al más recóndito de los agujeros del espacio para la humanidad. Lucha. Autosuficiencia.

Alguien deberá propagar estas misivas a todos nuestros terminales. Sí. Esta vez el amigo "modem" no se va a limitar a enviar datos superfluos para el interés de los usuarios; en esta ocasión los bits sonoros llevarán consigo una pequeña palabra que encierra un gran significado. Un mensaje de preciado valor que se ha estado buscando desde siempre: ¡LIBERTAD! Este es. Seguramente esta era la respuesta de la piedra filosofal, el eslabón perdido de la cadena de la creación. Y ésta será la pieza para la solución de todos los puzzles de la vida, del interminable cosmos. ¡LIBERTAD! El último viaje. El principio y el fin.

EPILOGO: "Las máquinas surgieron de las cenizas del fuego nuclear. Su guerra para exterminar a la humanidad había continuado con furia durante décadas. Pero no se libraría la última batalla en el futuro. Se librará aquí, en el presente, esta noche..." (Del Film «Terminator», USA, 1984 de James Cameron)

Rafael Rueda Avila

¿Cómo es posible que juegos de la calidad de «Video Kid» o «Pegasus» no sean editados en nuestro país sólo por que no estén disponibles para Pc?

¿Por qué los usuarios españoles no podemos disfrutar todavía de juegos ya editados en Inglaterra como «Lemmings» o «Barbarian II»?

¿Cuándo se decidirán algunas distribuidoras a presionar para que los juegos de cartucho con textos sean también traducidos a nuestro idioma?

¿Qué medidas van a adoptar los fabricantes de ordenadores para contrarrestar el irresistible empuje en volumen de ventas de las consolas?



LA PLAGA DE LA LANGOSTA

Aunque estas páginas no están específicamente para esto, no hemos podido evitar caer en la tentación y mostraros una especie de avance que Palace nos ha adelantado de uno de sus próximos lanzamientos. No hay nada como ser originales y en vez de una demo o una nota de prensa se han limitado a mandar un repugnante bicho verde sobre una nota amarilla con el nombre del programa, «Hostile breed» es su nombre. Si en Palace pensaban que con esto iban a llamar más nuestra atención estaban en lo cierto lo que ocurre es que más de uno o una que abra el paquete con el insecto de marras va a dar un grito. Y no precisamente de alegría.

GAFE HASTA EL FINAL

Hace algunos meses tuvimos oportunidad de conocer en exclusiva lo que por aquel entonces sólo era un nuevo proyecto de Titus, «Lagaf», algo así como «el gafe», que algún tiempo después, y con muchos retoques de por medio, acabó por convertirse en el sensacional «Titus The Fox». Lo que os ofrecemos en esta curiosa imagen para el recuerdo es el antiguo personaje protagonista del juego, que efectivamente hizo honor a su nombre...

HUMOR por Ventura & Nieto





Los fanáticos del videojuego más conocido y versionado de la historia del software están de enhorabuena, porque muy pronto van a poder disfrutar de la alucinante experiencia que puede resultar jugar a Tetris... ¡desde dentro del propio juego!
Efectivamente, gracias a un complejo sistema que hace uso de los modernos descubrimientos en el campo de la realidad virtual, el usuario, que deberá hacer uso de unas gafas y guantes especiales, se verá a sí mismo dentro de la zona en la que caen las piezas, y gracias a los guantes, podrá cómodamente colocarlas donde desee con sus propias manos.
El juego, tal y como podéis apreciar en la imagen, puede ser jugado al unísono por dos personas, que podrán terminar la partida de dos formas diferentes: o bien cuando por disponer mal las piezas se llene la pantalla y no puedan colocar más, o bien —y esto es realmente macabro— cuando se despisten y sean aplastados por una de las piezas en su caída quedando totalmente despachurrados (sólo virtualmente, eso sí)...
Bueno, ejem, sí, es una más de nuestras bromas intrascendentes, aunque quién sabe ¿no nos estaremos adelantando a un futuro no muy lejano?

Busca las diferencias

Cuando hasta la redacción de esta revista llegó la noticia de que Ocean estaba a punto de lanzar al mercado la versión Spectrum de uno de sus últimos éxitos, «Robocop 3», casi de forma simultánea se dejó oir la siguiente exclamación: ¡pero cómo se las ingeniado para conseguir meter un juego en 3D tan complejo en un modesto Spectrum!



La respuesta nos llego poco después: muy sencillo, DE NINGUNA FORMA. Es decir, que Ocean lo que ha hecho es un nuevo arcade en la onda de «Robocop» y «Robocop 2», que nada tiene que ver con lo visto para las máquinas de 16 bits.
Vaya, vaya, muy astutos estos chicos...

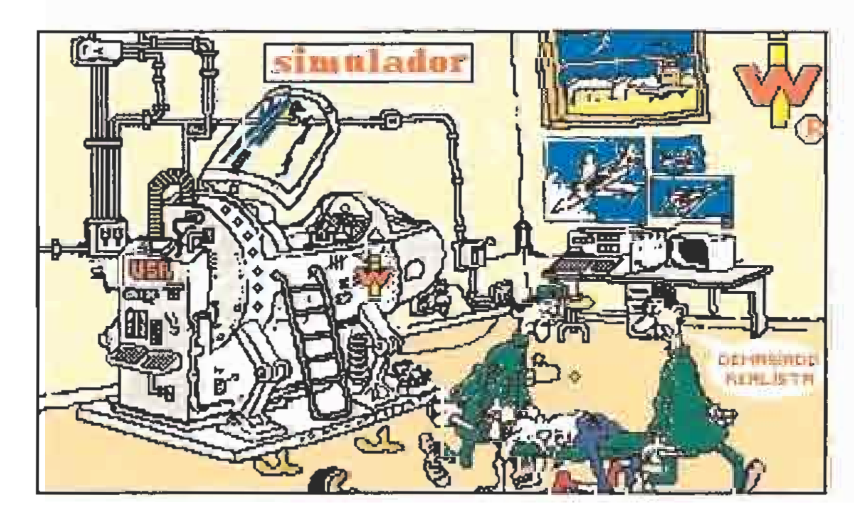


... en el país del Sol naciente, Japón, se ha prohibido el conocido programa Tetris en las empresas. Todo ha sido consecuencia de un control sorpresa del sistema informático que se realizó en varias importantes compañías cuya productividad había disminuido espectacularmente. Sorprendéntemente se descubrió que los empleados pasaban más tiempo intentando batir records en el juego que usando sus ordenadores para lo que de verdad están, para trabajar. No es por incordiar pero desde aquí rechazamos la propuesta. ¿Es que nadie tiene en cuenta que de vez en cuando uno tiene que tomarse un respiro? ¡¡Estos japoneses dando ideas van a acabar con nosotros!!

PLAYBOY DE RECONOCIDO PRESTIGIO EN EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO PRECISA:

Compañera de aventuras para futuros proyectos
Se ofrece: Interesantes retribuciones a negociar en el Caribe. Buenas expectativas profesionales. Promoción internacional y presencia en los mejores pantallas del mundo garantizada.
Imprescindible: Muchos idiomas. Se valorará especialmente el francés. Buena presencia, o lo que es lo mismo, medidas espectaculares. Mucho don de gentes y saber estar en situaciones "comprometidas".
Interesadas enviar curriculum y foto de cuerpo entero en bikini a: **Manholo Laffer** Sierra on Point. Apartado de correos 696969. California (U.S.A.)

LA Otra PANTALLA



Nos alegra comprobar que nuestros particulares retocadores de pixels no sólo no descansan, sino que se mejoran día a día. Dos de ellos, F.J. Macias y J.M.Velez, que ya ocuparon esta sección hace no mucho con una de sus creaciones, han vuelto a la carga, y con una pantalla-chiste que mejora con creces casi todo lo visto hasta ahora dentro de La Otra Pantalla.
¿Bueno, y se puede saber que estáis esperando los demás para tratar de superarles con vuestro arte?... venga, manos al diseñador gráfico que esperamos vuestras creaciones.

FORMIDABLE que España se haya situado a la altura de muchos otros países y que todas las nuevas consolas, incluidas las más elitistas, pronto puedan ser adquiridas, si no están ya disponibles, en nuestro país.

LAMENTABLE la decisión de Commodore de no continuar regalando el Amiga Basic con su modelo Amiga 500, con lo que entre otras cosas los futuros usuarios de este ordenador no podrán disfrutar desde un primer momento de nuestros magníficos cargadores.

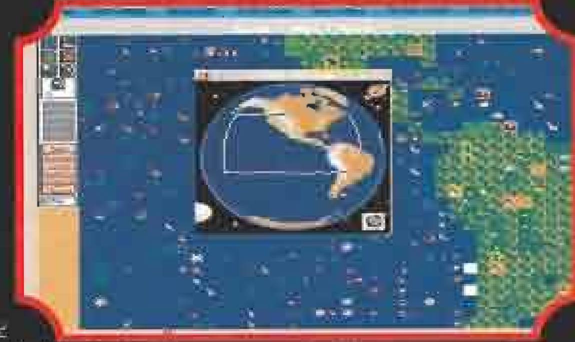
No hace mucho tiempo, el sello Maxis nos sorprendía con «Simcity», una original recreación de la vida en una ciudad que podíamos controlar en todos sus aspectos. Es posible que a estas alturas este interesante desafío haya sido ya superado gracias a la experiencia. Por ello, ahora estamos dispuestos a aceptar sin dudarlo ni un instante el nuevo y ambicioso reto que nos proponen: traspasar los límites de lo establecido y dirigir los complicados mecanismos naturales que perfilan la evolución de todo un planeta.

«SimEarth» es todo un desafío que tiene un planteamiento tremendamente original y que consigue, apenas sin proponérselo, un doble objetivo: entretener mientras educa. El jugador es consciente en cada momento cuáles son las consecuencias de sus actos y poco a poco hace suya una nueva forma de vida que parte de una sola idea, cuidar el planeta.


«SimEarth» sigue las líneas generales del ya clásico «Sim City», sólo que esta vez tenemos entre manos un mundo.


El programa tiene un aspecto visual a base de ventanas que recuerda mucho al conocido entorno «Windows».


Los mapas en los que podemos seguir la evolución de nuestras criaturas están bastante completos.


La hipótesis Gaia supone que la Tierra se comporta en su totalidad como un organismo vivo y complejo.


Podremos elegir entre varios planetas diferentes de nuestro Sistema Solar en los que intentar desarrollar la vida.


Abriendo las ventanas correspondientes recibiremos información sobre todas las variables que nos interesen.

En una primera aproximación al programa tal vez lo que más llame la atención sea que «SimEarth» ha sido diseñado partiendo de una base científica real, la Teoría Gaia. Esta contempla nuestro planeta como un sistema viviente que no se puede dividir en partes independientes entre sí. La Tierra es en sí misma un ser vivo, como pueda ser un árbol, y sólo así puede explicarse que haya podido mantenerse favorable a la vida durante millones de años, pese a los enormes cambios que ha experimentado. Sin embargo, aunque para bastantes científicos esta afirmación pueda estar falta de fundamentos, no deja de ser una bonita forma de intentar comprender el planeta en el que vivimos.

ESQUEMA DEL PROGRAMA

Un programa del calibre de «SimEarth» tiene que tener forzosamente una estructura compleja si pretende plasmar la idea con la suficiente claridad. Sin embargo, esto no quiere decir que haya que calificarlo de antemano como muy complicado. Un completo manual y su funcionamiento mediante ventanas, desde las que es posible llamar a un modo tutorial, garantizan que podamos entrar en el tema de una forma perfectamente ordenada. Contaremos además con ayudas explicativas de cada menú o submenú. En la versión editada en nuestro país éstas han sido también traducidas al castellano.

Al comienzo, tras seleccionar el nivel de complejidad del juego, elegiremos entre seis planetas ya construidos, cada uno con sus peculiaridades, o uno nuevo creado al azar por nosotros mismos. Los mundos conocidos son Aquarium, Stag, Nation, el Planeta Tierra durante la Era Cámbrica hace 150 millones de años, la Tierra en los tiempos actuales, Marte, Venus y el Original Daisy World, explicación práctica del funcionamiento de la Teoría Gaia. A continuación, tomaremos la escala de tiempo que más interese a nuestros propósitos, elegida entre la Era Geológica, la de la Evolución, la de la Civilización, o la de la Tecnología.

Con estos ingredientes comenzaremos una tarea, en la que podemos destacar a priori los siguientes objetivos:

–Conseguir las condiciones planetarias más favorables para la creación y evolución de la vida, hasta el desarrollo de los seres inteligentes.

–Influir en la vida para evitar que se destruya a sí misma y al planeta.

Los instrumentos con los que contamos para llevar a la práctica estos objetivos son innumerables. Partiendo de un esquema básico, dividiremos el programa en las partes que nos permitan introducir datos y afectar a la vida en el planeta, y aquellas que nos informarán sólo de los resultados de la alteración que hayamos provocado.

En el primer caso contamos con el Menú de Archivo, la Ventana de Edición y los Paneles de Control de Modelos.



Constituye el útil básico con el que vamos a ir modelando la evolución del mundo en que nos encontramos. Se nos presenta en pantalla una visión cercana de la superficie del planeta, pudiendo actuar por ello sobre zonas muy concretas del mismo. A la izquierda de esta ventana existe un panel de control, donde toda una serie de herramientas esperan nuestras órdenes para comenzar a actuar. Se trata de las siguientes:

Situación de vida: Accedemos a un submenú dividido en catorce categorías de vida que



SIMEARTH

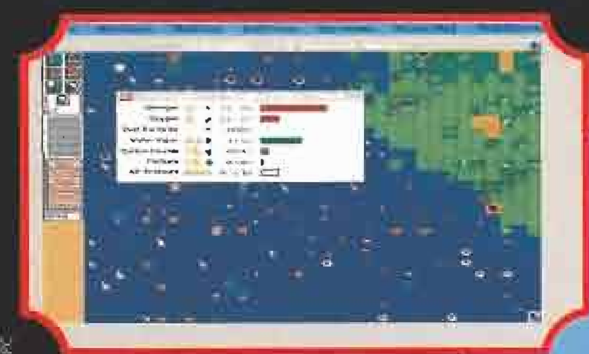
EL PLANETA VIVO



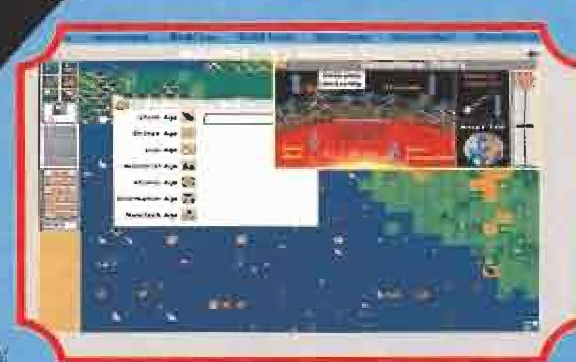
Analizando las gráficas podremos descubrir la evolución de las variables vitales de nuestras creaciones.



Es bastante fácil perderse en el maremágnum de datos con el que nos invade «SimEarth», tirad de manual, chicos.



El ratón es un periférico imprescindible en este tipo de juegos en los que se manejan muchas "ventanas".



Aunque «SimEarth» no es nada fácil al principio su temática es tan interesante que enseguida le tomarás la medida.



Podremos crear civilizaciones que estén en varios niveles diferentes de evolución, según nuestras habilidades.



Un amplio y completo manual en castellano, cuya lectura es imprescindible, acompaña al programa.

LOS PANELES DE CONTROL

Todo lo anteriormente visto sobre la ventana de edición no significa que sólo nuestras acciones vayan modificando el planeta. Además existen unos parámetros predefinidos que van perfilando las líneas de una evolución, en la que nosotros podemos ir añadiendo pinceladas. Ahora bien, también es posible modificar esos parámetros, con lo que nuestra actuación no sólo incidirá en un punto aislado del mundo que nos ocupa, sino que afectará instantáneamente sobre la totalidad del mismo.

Estos paneles de control son los de "Geosfera", "Atmósfera", "Biosfera" y "Civilización". Aunque cada uno de ellos tiene bastantes controles, vamos a intentar resumir su funcionamiento.

LA GEOSFERA: Constituye el aspecto geológico del planeta, alterado por hechos como la deriva de los continentes y la formación de la corteza. Controles como el nivel de deriva, la actividad volcánica, la erosión o la emisión de calor desde el núcleo del planeta, permitirán cambios bruscos del rumbo tomado por nuestro mundo.

ATMOSFERA: Controlamos el aire del planeta y su clima, moviendo parámetros como la formación de nubes, el índice de lluvias, el efecto invernadero, la transferencia de temperatura entre agua y aire, etc.

BIOSFERA: Será más efectivo cuando nos movamos en la escala de tiempo de la Evolución. Tendremos en nuestra mano la posibilidad de modificar niveles de absorción de CO2 por las plantas, y los ratios de evolución, mutación y reproducción de las especies.

CIVILIZACION: Podremos decidir en qué fuentes de energía invertirán los habitantes inteligentes del planeta y qué harán con los mismos.

LA VENTANA DE EDICIÓN

van desde microbios unicelulares que viven en el océano, hasta animales complejos e inteligentes. Cada clase de vida comprende de 16 especies diferentes, con lo que las formas finales superan las 240. Aunque el inicio de vida se produce de forma automática, nuestra aportación influirá decisivamente en su evolución. Podremos también crear civilizaciones en siete niveles diferentes de evolución, e incluso situar plantas de acondicionamiento de planetas como Marte y Venus, de forma que crearemos una atmósfera similar a la de la Tierra.

Establecer altitudes: Este segundo icono funciona como una potente fuerza capaz de elevar o bajar el terreno. Así, por increíble que parezca, en sólo unos segundos levantaremos una isla en el centro del océano, o excavaremos un profundo lago junto a las más altas montañas.

Provocar fenómenos: Poseemos la facultad de tener bajo nuestro control fenómenos tan potentes como un Huracán, un Meteoro, un Volcán, Bombas Atómicas, Fuego, Terremotos o plagas. Ahora bien, no pensemos en ellos como instrumentos de destrucción, pues debidamente usados serán muy útiles. Por ejemplo, un meteorito lanzado al mar añadirá mucha humedad al aire, con el consiguiente aumento del nivel de lluvias.

Plantar Biomas: Los Biomas son unidades ecológicas de plantas y animales, como un Bosque, una Jungla, un Desierto o un Pantano. Cada uno de ellos sólo será adecuado en unas condiciones determinadas de temperatura, altitud y lluvia. Sin embargo, las condiciones poco propicias pueden ser modificadas por el propio efecto del Bioma sobre su propio entorno.

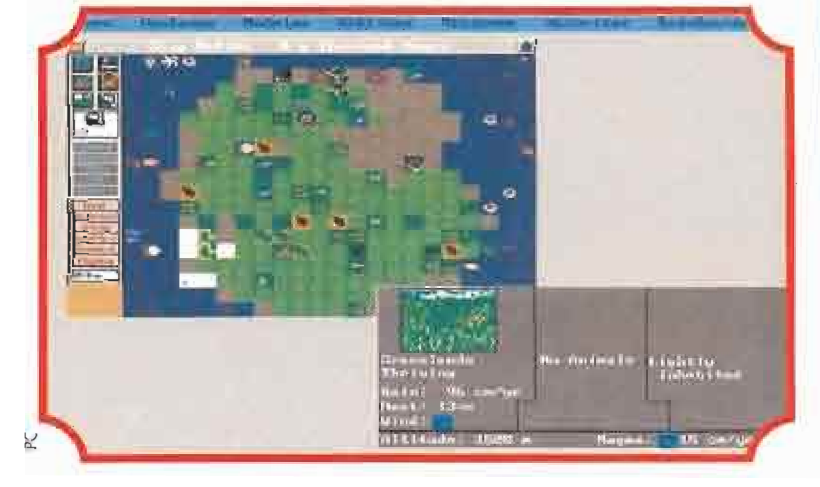
Herramienta de mover: Nos permite desplazar a lugares más convenientes animales, ciudades o biomas, acelerando procesos que resultarían tediosos si los dejáramos continuar.

Herramienta de Examinar: Representada por una pequeña lupa, nos permite investigar datos de un punto concreto, como su altitud, temperatura, el tipo de vida asentada y las condiciones de adecuación de biomas.

VENTANAS INFORMATIVAS

Como complemento a las partes del programa que nos permiten actuar sobre la simulación, enumeradas antes, existe una gran cantidad de ventanas informativas que nos mantendrán siempre al tanto de lo que está pasando, o de cómo le está sentando a nuestro mundo cada una de nuestras acciones.

Sería muy extenso enumerar cada una de las que existen, por lo que sólo relacionaremos las más importantes:



VENTANA DEL MAPA: Con una representación plana o en forma de globo, tenemos ante nosotros una visión mucho más generalizada que la que podía ofrecernos la ventana de Edición, que se refería sólo a una parte del planeta. Unos iconos agrupados en las mismas divisiones que los paneles de control y situados al pie de la pantalla nos van a permitir la inmediata comprobación de los datos.

Así, es posible obtener mapas por materias que nos darán la altitud de los terrenos, proporción de tierra y agua, dirección de las corrientes de magma que controlan la deriva de los continentes, temperatura y corrientes del océano, etc.

Cada uno de estos datos se verá complementado por la posibilidad de acceso a unos gráficos, que en unas ventanas superpuestas nos indicarán ratios sobre nivel tecnológico, distribución porcentual de biomas, de formas de vida, etc.

VENTANA GAIA: Con bastante buen humor, se representa el planeta en el que trabajamos como un rostro capaz de esbozar sonrisas o poner cara de pocos amigos según las "faenas" que le hagamos. Al pie de la misma, el planeta se comunica con nosotros contándonos lo alegre o triste que se pone con cada una de nuestras acciones. Se trata de una fórmula para controlar, en la manera de lo posible, cada una de las acciones que llevemos a cabo, e intentar guiarnos de la forma más "ecologista" posible.

GLOSARIO: Una opción muy útil del programa consiste en la posibilidad de podernos dirigir a un Glosario de términos que aparecen en el simulador, para "traducirlos" a un lenguaje coloquial que nos facilite su perfecta comprensión.

SimEarth

EL PLANETA VIVO



El programa ha sido realizado por Maxis, el mismo equipo de que comercializó «Sim City», y sin duda esto se nota.



El mar siempre ha sido una importante fuente de vida, y como tal no debe ser descuidada en ningún momento.



«SimEarth» está tan bien hecho que podríamos decir que entra en el terreno de los programas educativos.



Por fin un juego interesante en Pc que admite casi todas las tarjetas gráficas y no se limita sólo a VGA.

NUESTRA OPINIÓN

MAXIS
Disponible: **PC**
T. Gráficas: **VGA, MCGA, EGA, HERCULES**

Con sólo echar un vistazo al programa, podemos comprender que traspasa las fronteras de lo recreativo, internándose en el terreno de lo educativo, cosa que sin ninguna duda es importante. Contamos aquí con una mesa de trabajo que podría permitir demostrar las fatales consecuencias que pueden tener sobre nuestro mundo real las acciones que día a día y sin ningún freno se cometen. Y todo ello sin correr el menor riesgo. Es evidente que nuestro planeta es mucho más complicado de lo que aquí se muestra, pero también lo es que el trabajo desarrollado en este simulador "ecologista" es magnífico. Por ejemplo, la presentación en pantalla de tantos datos y menús es de lo más acertada, constituyendo el sistema de ventanas la única alternativa lógica a lo que de otra forma sería imposible coordinar, además se han traducido a nuestro idioma los menús de ayuda y las ventanas. Los gráficos están bien realizados y la cantidad de opciones disponibles garantiza adecuar el programa a distintas formas de comprensión. Todo ello nos anima a recomendarte «SimEarth», pues es uno de los simuladores mas completos y originales que hemos visto.

D.G.M.

CONSEJOS Y TRUCOS

Pretender asimilar un programa tan extenso como el que nos ocupa en cuatro ratos, sería un grave error. El primer consejo debe ser lógicamente tomarse la cosa con calma y avanzar poco a poco con nuestro manual siempre cerca.

No te preocupes por la aparición imprevista de alguna ventana. Puedes cerrarla, o abrir la que te interese sobre ella, sin preocuparte para nada de lo que queda debajo.

Cada forma de vida tiene un Bioma adecuado, y cada Bioma sólo puede producirse con éxito en unas determinadas condiciones de altitud, temperatura y humedad. No pretendas sembrar a destajo animales y plantas pues será un trabajo inútil que agotará la energía de que dispones. Estudia primero los lugares óptimos para cada actuación.

Al principio, te será muy útil colocar la ventana que representa a Gaia en una esquina de la pantalla. De esta forma, siempre tendrás una pista sobre si lo que haces es correcto o has metido la pata.

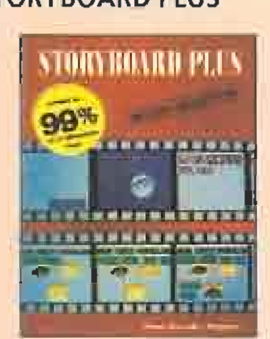


¡NOTICIA BOMBA!



MANUALES

STORYBOARD PLUS



245 Págs 2.900 Ptas.

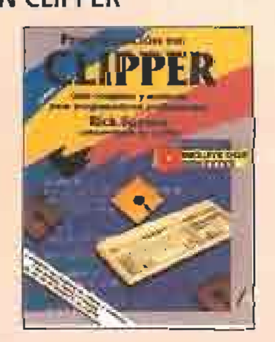
Para hacer presentaciones profesionales hay muchos programas. IBM posee el suyo diseñados por suspropios ingenieros. Con Storyboard es posible casi hacer auténticas animaciones y tras la lectura de este libro serás capaz de dejar boquiabiertos a tus superiores, algo muy útil si quieres promocionarte en tu empresa. El libro es de fácil comprensión desde las primeras líneas e incluye un disco con un ejemplo para que podamos analizarlo y aprender paso a paso cómo se estructura una demostración.

T.H.H y T.H.M ***

Paraninfo NIVEL «I»

PROGRAMACION

PROGRAMACION EN CLIPPER



600 Págs 9.540 Ptas.

Clipper y Dbase son lo mismo y a la vez diferentes. Aunque los dos son lenguajes para manejar grandes cantidades de información y su sintaxis es similar, el primero es más rápido que el segundo. Podríamos decir incluso que el Clipper es la base sobre la que se ha desarrollado el estándar de Ashton Tate. El autor del libro es uno de los desarrolladores de Clipper y ha escrito el texto empezando donde acaba el manual original. También ha añadido dos discos con utilidades para convertiros en auténticos expertos.

Rick Spence ***

Anaya NIVEL «C»

.PESIMO · FLOJO ·· NORMAL ··· BUENO ···· MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

—PREVIEW—

Leisure Suit LARRY In the Land of Lounge Lizards

Si preguntásemos a Ken o a Roberta Williams, fundadores de Sierra On Line, cuáles son sus personajes de videojuego favoritos, estamos seguros que nos darían dos nombres: el Rey Graham y... Larry Laffer. Al primero le conocimos hace poco y al segundo os lo vamos a presentar en las siguientes líneas. Larry, un chuleta, ligón sin suerte y playboy sobre todas las cosas, está ya dispuesto a compartir sus correrías con nosotros... y en nuestro propio idioma.



La vigilante jurado del último piso del casino nos ofrecerá un "buen par de razones" para disfrutar con el juego.



«Leisure Suit Larry I» es un juego en el que cualquier error, probad a cruzar la calle, conduce al desastre.

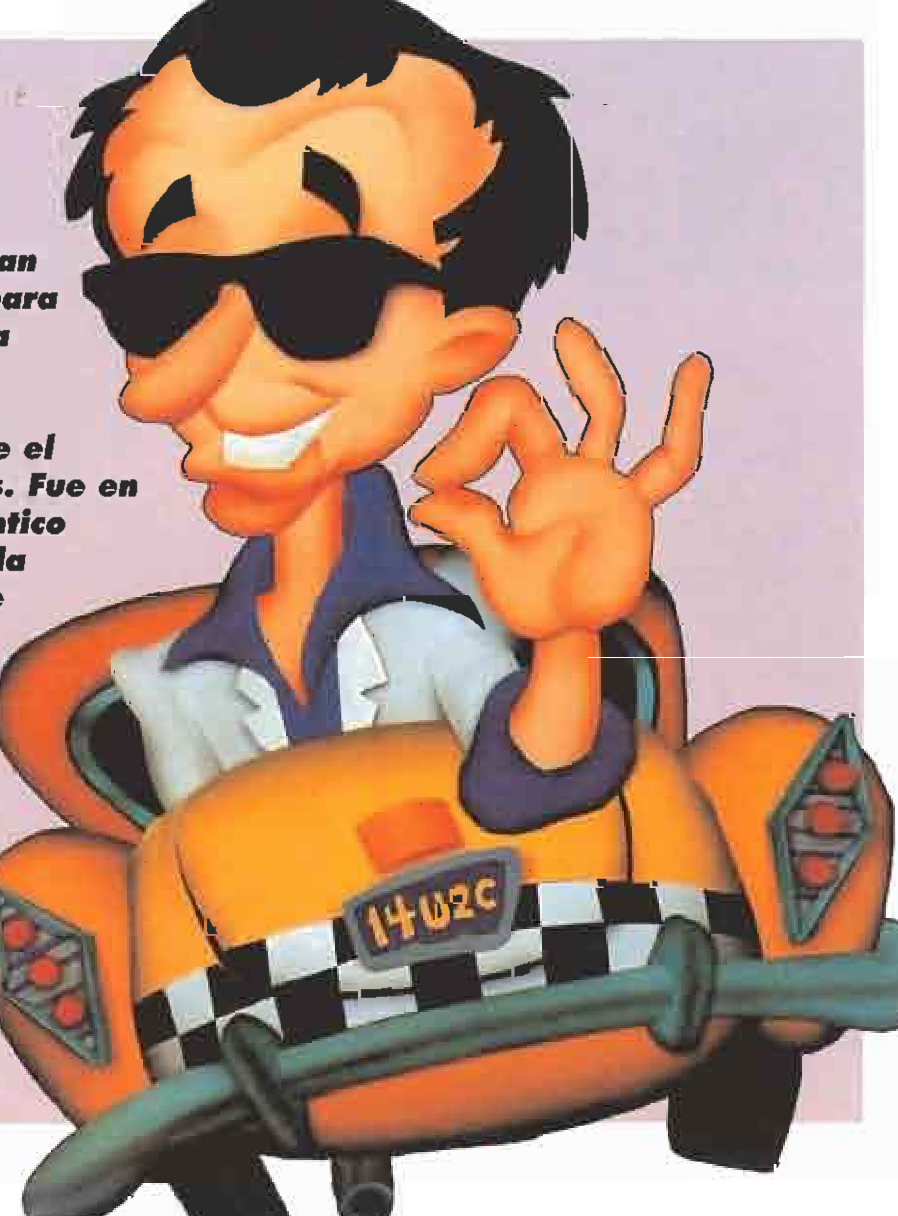


Los que nos "enganchamos" al Larry ya casi habíamos desistido de poder jugarlo en nuestro propio idioma.



Van a ser necesarias varias visitas al casino para poder mantener nuestra cartera provista de fondos.

"Mi nombre es Larry Laffer y mi historia se remonta a hace la friolera de cinco años.
En 1987, cuando los juegos para ordenador estaban aún en pañales, mis padres adoptivos, Roberta y Ken Williams ya llevaban un tiempo intentando que el Pc se utilizase para algo más que para procesar textos y llevar la contabilidad de las empresas. De momento habían conseguido que las andanzas del Rey Graham («King Quest I») fueran algo más que el proyecto irrealizado de un par de visionarios. Fue en aquel entonces cuando conocieron a mi auténtico creador: Al Lowe. Al era quién había tenido la idea de realizar un juego sobre un personaje tan carismático como yo. Juerguista, cuarentón y vestido siempre con un impecable traje blanco me convertí de la noche a la mañana en el héroe del típico oficinista americano. Yo hacía lo que él no se atrevía a hacer. La historia de mi vida fue llevada al mundo del videojuego y barrió en todo el país. Todos querían ayudarme a encontrar el amor verdadero y estoy seguro de que a más de uno le costé el puesto cuando el jefe le encontró en medio de una partida en horas de trabajo."



LARRY Vs. LARRY





Las andanzas de nuestro amigo comienzan en el bar de Lefty. Un antro frecuentado por la peor calaña que podáis encontrar en Los Wages. Las diferencias entre la versión original (sobre estas líneas) y la moderna a la izquierda saltan a la vista. No perdáis de vista al alce de la pared.





El matón de la puerta de la discoteca se ha alimentado estos cinco años a base de bien. Ahora es un cachas en el más puro estilo Schwartzenegger el que nos impedirá el paso al lugar donde tenemos que conocer a la chica de nuestros sueños.





Tampoco las chicas que conoce Larry son iguales. Fawn, esta de las dos fotos (recordad que arriba esta la versión de 1987), se marcará un bailecito con nuestro amigo en el más puro estilo Travolta. Usuarios de tarjetas de sonido: atentos a la música.





La pura verdad es que visitar el Cabaret no tiene ninguna finalidad pero no hemos podido evitar caer en la tentación y enseñaros un par de pantallas que muy pocos jugadores han podido ver. Si tenéis paciencia incluso tendréis la oportunidad de escuchar a un humorista.

Larry ya no es aquel personaje pixelado que apareció en 1987; como todos nosotros, nuestro héroe ha envejecido considerablemente. Ahora incluso se le aprecia una más que incipiente calvicie que en su día ni siquiera se adivinaba. Y el juego ha sufrido muchos más cambios que el personaje. Ya no tendremos que escribir nuestras órdenes en el teclado para que pulule por la pantalla. Sierra, al igual que en la saga de King Quest, ha introducido un extraordinario y muy intuitivo interfaz gráfico que nos va a evitar muchos sudores a los sufridos usuarios. Ya podéis comprobar vosotros mismos que la espera a la que nos ha tenido sometidos la poderosa compañía americana hasta la aparición de esta versión ha merecido la pena. Todas las pantallas han sido digitalizadas y retocadas para que tuvieran el aspecto gráfico que un juegazo como el Larry se merecía por derecho.

La mejor prueba de que ya nada es como antes es el despliegue de fotografías que os hemos preparado sobre estas líneas, como si en un anuncio de crecepelo se tratase, tenéis el antes y el después.

Y esto es sólo el aperitivo porque lo que no os habíamos dicho hasta ahora es que Larry, que va por su aventura número cinco allá por los States, muy pronto volverá a nuestras pantallas y este juego es una jugosa prueba de lo que Sierra-On-Line nos está preparando para los próximos meses.

Y MIENTRAS TANTO, EN ESPAÑA, ¿Qué ocurría?

Dejemos un rato al carismático protagonista de nuestra historia y analicemos el panorama del videojuego español en aquel momento: Spectrum y más Spectrum. Amiga y Atari daban sus primeros pasos. Sólo unos pocos conocíamos a Larry y andábamos como locos intentando que alguien nos consiguiese el juego en Estados Unidos, ya que en España sólo llegaron a comercializarse algunas copias. Muchos le tenemos un especial cariño porque dimos de su mano nuestros primeros pasos en el mundo de las videoaventuras.

La primera versión del «Larry», como todos le conocíamos, ha sufrido como pocos juegos el paso del tiempo. Eso sí, entonces nos parecía alucinante. A pesar de estar no ya en inglés, si no en un americano que dificultaba terriblemente nuestra comprensión.

El argumento de la aventura era de lo más original visto entonces: un mujeriego recorría la ciudad con el objetivo de encontrar el amor de su vida. Entraba en bares de mala muerte, se codeaba con matones, se acostaba con todas las chicas que se le cruzaban por el camino, compraba preservativos... y hacía un sinfín de cosas contra las que nuestros padres llevaban previniéndonos años y años.

LARRY EN 1992

Tristes y deprimidos pensábamos que Larry había caído en el olvido hasta que el año pasado Sierra decidió cambiar el interfaz que hacía que sus juegos fueran especialmente difíciles para los que no somos angloparlantes y decidió incorporar el mucho más asequible sistema de manejo por iconos.

Cuando oímos las noticias de que «King Quest V» iba a ser traducido inmediatamente pensamos en nuestro viejo amigo. Los Williams no nos han decepcionado y el primer juego de Larry, «el Larry», está ya en la última fase de producción en una nueva versión actualizada, dispuesto a entrar a saco en nuestros ordenadores. Como hizo en los States hace años.

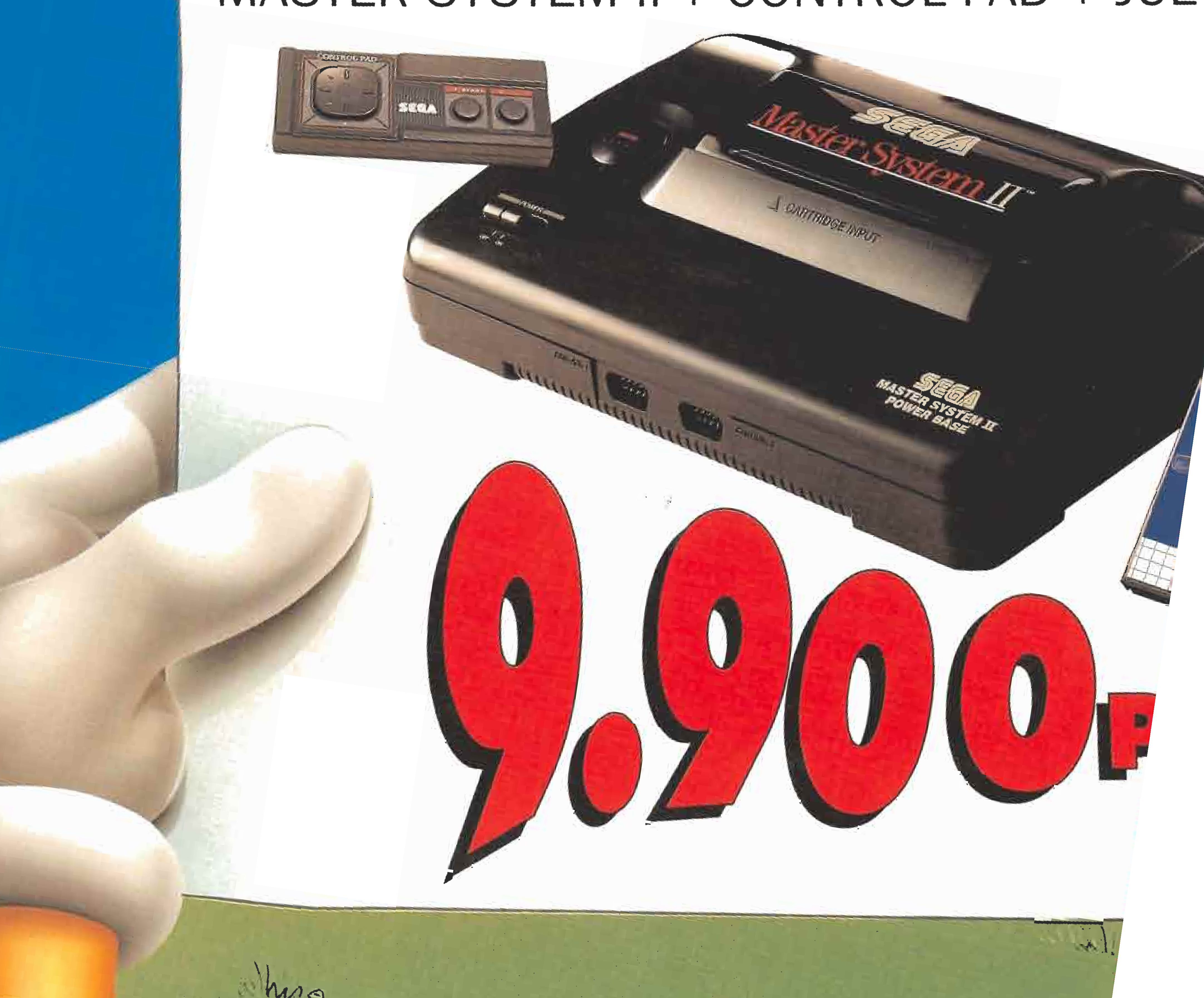
Al Lowe y su equipo han trabajado a fondo para que Larry Laffer se presente ante nosotros de manera acorde con los tiempos. Aunque el juego es igual en desarrollo que aquella versión legendaria que tanto nos gustó, sus gráficos ahora no se parecen en nada. El amasijo de pixels que era su protagonista se ha convertido en un gracioso personajillo con cara de pícaro y andares de Travolta. Los escenarios ahora se despliegan en unos extraordinarios 256 colores y el sonido, siempre pensando en que contemos con una AdLib, Soaundblaster o similar, verdaderamente espectacular. Y no os contamos nada de las chicas, ¡ guau ! es mejor verlas en directo.

Larry es un caso especial en el mundo del videojuego. De pocos programas se ha hecho una segunda versión, un lustro más tarde, para aprovechar al máximo la rápida evolución del mundo informático. Y encima se ha hecho de forma que supere ampliamente a la original. Sierra ha dado pruebas de que cuida a sus incondicionales. De nosotros depende que les merezca la pena. Aunque tengáis un especial cariño a esos dos floppys en los que duerme vuestro Larry Laffer ahora es el momento de jubilarlos y disfrutar de sus aventuras en ese ordenador nuevo que os acabáis de comprar.

J.G.V.

MASTER SYST
B A S I

MASTER SYSTEM II + CONTROL PAD + JUEG




M II
ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
ALEX KIDD
tas.
¡ESTAN LOCOS
ESTOS DE SEGA!
SEGA

POPULOUS II

A veces nos preguntamos si es posible mejorar lo inmejorable. Peter Molyneux, padre de las dos versiones de este original juego, piensa que sí. Para demostrárnoslo puso a trabajar a fondo a su equipo de programación. El resultado final parece que le ha dado la razón. Pero aún le falta un detalle: que nosotros le demos el visto bueno. En su cuartel general, Peter, está esperando leer estas líneas...

- **BULLFROG**
- Disponible: **ATARI ST, PC, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Estrategia**

Que una carrera sea corta, como la de Bullfrog, no implica necesariamente que en su palmarés no puedan incluirse títulos especialmente brillantes. Prueba de ello son programas como «Populous» o «Powermonger» que han situado a la compañía en un lugar muy alto. Veamos qué nos depara este «Populous II».

Un primer vistazo al juego revela aparentemente muchas similitudes con el original. Sin embargo, tras entrar en materia, nos damos cuenta de nuestro error. «Populous II», al contrario de lo que podríais pensar al ver las imágenes que acompañan a este comentario es bastante diferente a su antecesor.

CREA TU PROPIA DEIDAD

No está de más que antes de proseguir hagamos un breve recordatorio explicando a los que no hayáis tenido la suerte de jugar antes con «Populous» de qué va. Adoptamos el papel de un dios que posee un cierto número de adoradores que viven en un mundo concreto. Frente a nosotros se encuentra otro dios, también con sus correspondientes seguidores. Nuestra misión es eliminarles. ¿Cómo? Logrando que nuestros administrados, por llamarles de alguna forma, multipliquen su número. De esta forma su energía irá hacia nosotros en forma de "maná". Esta sustancia mágica es la que permite que podamos usar nuestros poderes contra los oponentes. Una inundación, un terremoto... cualquier cataclismo será válido para disminuir las energías de nuestros enemigos.

En «Populous II» podemos modificar las características de nuestra propia deidad. Cambiando su cara le daremos aspecto amenazador, pacífico, habilidoso o inteligente. Nuestro oponente, el dios contra el que pelearemos, actuará de acuerdo con nuestro aspecto. Esto no es más que una forma muy curiosa de establecer ciertos grados de dificultad que interactúan con la fase en la que estemos; hay mil mundos –fases– por conquistar.

Las calamidades con las que castigaremos a nuestros enemigos en esta segunda versión son mucho más variadas que en el original. Están divididas en seis categorías denominadas elementos: gente, vegetación, tierra, aire, fuego y agua. Cada uno tiene sus propias posibilidades para hacer pasar un mal rato a los seguidores del otro bando. Una vez conquistemos un mundo se nos proporcionarán puntos de experiencia que dividiremos a nuestro antojo entre los seis elementos.

A más experiencia y Maná mayores desastres acontecerán a los adoradores del enemigo.



En «Populous II» podremos detectar si nuestras edificaciones están llenas por la altura de la bandera en su mástil.



Una de las primeras "plagas" que tendremos oportunidad de enviar a nuestros enemigos son las columnas de fuego.



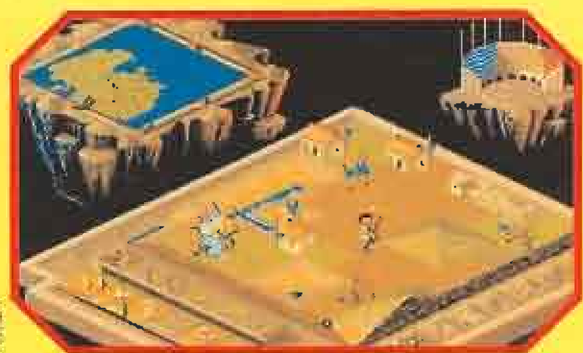
El indicador que véis en el centro de la imagen es el "imán papal" que crea nuestros nuevos líderes.



Cuando el coliseo esté lleno de puntos azules será el momento de mandar a nuestros seguidores al Armagedón



Crear un guerrero supone siempre tener que buscar un nuevo líder para dirigir a nuestros adoradores.



«Populous II» incorpora muchas opciones nuevas que no pudieron ser incluidas en la primera versión.

MIL MUNDOS POR CONQUISTAR

VARIACIONES SOBRE UN JUEGO

Al igual que en el «Populous» original hay infinitas variaciones sobre el juego.

Un modo de conquista, mundo tras mundo hasta ser derrotado, y un modo de autoconstrucción, diseñar nuestro propio escenario, son las dos formas de comenzar la aventura.

En cualquiera de ellas las opciones disponibles pueden ser modificadas a nuestro gusto. Podremos limitar de ese modo los poderes de nuestro contrario, si no estamos seguros de poder ganarle desde un principio, para poder aprender los trucos del programa sin temor a quedar destruidos en un abrir y cerrar de ojos. Por supuesto todo tiene un límite. No pretendáis quitar todas las energías a vuestro oponente en un nivel elevado ya que entonces la cosa sería muy fácil.

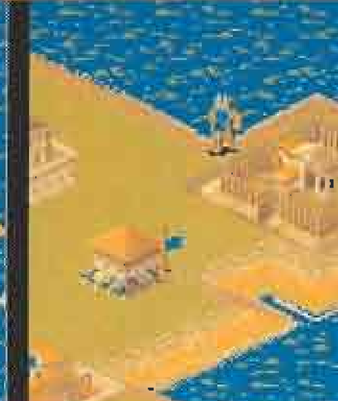
Otras opciones nos permiten grabar y cargar la partida, escuchar sonidos de ambiente o jugar en silencio e incluso se mantiene como en la primera versión la posibilidad de conectar dos ordenadores para acceder a un modo especial de dos jugadores. Hay dos formas de hacerlo, una mediante conexión del puerto serie de las dos máquinas y otra conectándolas con un par de módems estándar.

BRAVO POR MOLYNEUX

«Populous II» es un digno sucesor del juego que tanto nos









Nuestro primer objetivo será alisar la mayor cantidad de terreno posible para poder edificar más que el enemigo.



Los combates en «Populous II» son bastante más detallados que en la primera parte del juego.



Los personajes de «Populous II» han aumentado de tamaño para que podamos ver mejor lo que hacen.



Cuando estemos seguros de la victoria lanzaremos a nuestros seguidores a la lucha final.



Al terminar la partida tendremos opción de ver como hemos cambiado la fisonomía del mundo actual.



En esta pantalla tendremos la oportunidad de cambiar el aspecto de nuestro propio dios y elegir sus características.

alucinó hace un par de años. Gráficamente mantiene la misma calidad, incluso los personajes parece que han aumentado de tamaño para que podamos apreciar sus actos de una forma mucho más clara. Lamentablemente la música ha perdido protagonismo en el juego y se limita a una serie de efectos y una melodía inicial.

Si esta segunda parte supera a la primera es algo que sólo el tiempo puede desvelarnos, pero en nuestra opinión, «Populous II» contiene los ingredientes necesarios para ser considerado uno de los mejores juegos del año. Lógicamente ha perdido originalidad pero Molyneux ha logrado incluir los suficientes variaciones sobre el mismo tema como para que el juego atraiga a los que ya disfrutamos de él y a toda una legión de nuevos adeptos. *J.G.V.*



«Populous II» es junto a su predecesor una de las ideas más originales que se han llevado a cabo en el mundo del videojuego. Es agradable ver que hay compañías que todavía usan la imaginación para crear y no se limitan a hacer una versión del arcade de moda.

CÓMO SER UN DIOS BENEVOLENTE

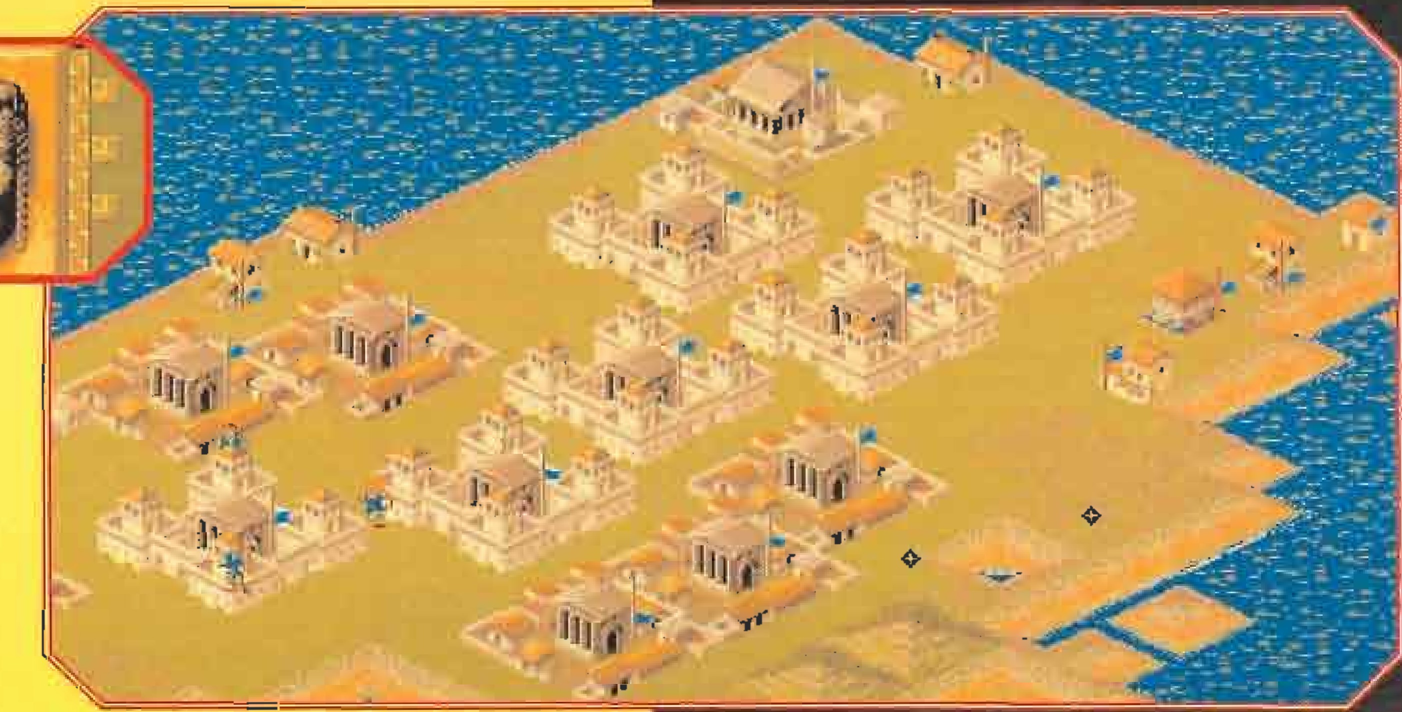
Hay una serie de reglas básicas que se deben conocer para comenzar con buen pie esta aventura en el Olimpo de la informática. Los primeros mundos os resultarán muy sencillos de superar si seguís nuestras instrucciones. No son, por lógica, las claves que os llevarán directamente a la victoria ya que nunca se sabe lo que puede hacer vuestro oponente, pero reduciréis al mínimo los riesgos.

No os planteéis como objetivo prioritario en un primer momento fastidiar al contrario. Intentad que vuestros seguidores construyan rápidamente lo más posible. Alisad mucha tierra para que puedan edificar sus casas y vigilad las banderas de las mismas para garantizar que se están llenando a la suficiente velocidad.

Es interesante que cuando podáis crear Perseos lo hagáis con varios a la vez y comprobando que tienen el camino libre hasta los territorios de vuestro oponente. Esta es una forma de tenerle ocupado intentando reparar los destrozos mientras vuestros seguidores se multiplican.

Cuando podáis utilizar la Columna de Fuego hacedlo contra las construcciones que tengan las banderas en el punto más alto. De nada vale destruir una pequeña chabola si al lado hay un palacio repleto hasta los topes de enemigos.

No dejéis nunca de tener un líder y no os preocupéis demasiado por lo que hace el contrario al principio de la partida. No suele ser totalmente agresivo hasta llegar a los niveles más elevados. Cuando el anfiteatro se haya llenado en sus dos terceras partes con vuestros seguidores no dudéis en declarar Armagedón. El Día del Juicio Final acabará con vuestra victoria.











MASTER SYST
S O N I C P A

MASTER SYSTEM II + 2 CONTROL PAD + JUEGOS SO



13.900.



M II
C K
C Y ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
ONIC
as.
¡PARA SUBIRSE POR LAS PAREDES!
SEGA

THE GAMES WINTER CHALLENGE

Aunque no es la primera ocasión en la que una compañía de software nos agasaja con un juego dedicado a compendiar diversas especialidades de deportes de invierno, también no es menos cierto que nadie hasta ahora lo había hecho con la perfección de que hace gala este «The Games Winter Challenge» de Accolade.

No es necesario volver la vista muy atrás para recordar que una compañía especialista en este género. Por supuesto, hablamos de Epyx.Sello bajo el que se editó hace tiempo un juego de este mismo estilo que reunía una serie de pruebas que prácticamente coinciden con las de este nuevo programa de Accolade.

Pero lo cierto es que aquellos eran otras tiempos, los 8 bits mantenían su reinado, y las versiones para los ordenadores compatibles no eran sino adaptaciones de las de 8 bits que encima adolecían de una notable pobreza gráfica, gracias a la invariable utilización de las no demasiado vistosas paletas de colores que la tarjeta CGA ponía a disposición de los grafistas.

Ahora el mercado ha cambiado mucho, y los veloces microprocesadores y la aparición de la tarjeta VGA han permitido que los compatibles hayan visto nacer juegos capaces de hacer palidecer a las primeras producciones para los Pc's. «The Games Winter Challenge» es un perfecto ejemplo de ello.

¿FRIO YO?, NUNCA...

Aunque el nevado paisaje y los rigores climáticos podrían hacernos sentir frío incluso en nuestra cálida y confortable habitación, lo cierto es que la intensidad de algunas pruebas, y el hecho de que en algunas se nos exponga al archiconocido método de tener que "martillear" alternativamente las teclas de izquierda y derecha para incrementar la velocidad de nuestros atletas, harán que pronto entremos en calor y que después de algunos minutos con toda seguridad sudemos la gota gorda.

Ocho son los eventos que dan forma a este «The Games Winter Challenge», de los que ahora vamos a hablaros con más profundidad por separado.

SKI JUMPING

Los saltos de esquí son sin duda alguna una de las especialidades más espectaculares de los deportes de invierno, que exige a sus practicantes a partes iguales valor y habilidad. Una vez en el trampolín, tendremos que esforzarnos por conseguir el máximo de velocidad, a la vez que cuidamos de no desviarnos hacia los lados. Mientras estemos en el aire será fundamental no desequilibrarnos y mantener un buen ángulo para que el viento no nos frene. Por último nos resta el momento más decisivo, el aterrizaje, que requiere buenas dosis de precisión.



Como se aprecia en la imagen, hace falta algo más que valor y sangre fría para lanzarse por esta inclinada rampa.



Aunque en este juego nuestro estilo no nos ayudará a ganar puntos, si mejorará notablemente nuestra marca final.



La toma de contacto con el suelo es siempre un momento decisivo; cualquier error nos costará un grave percance.

LUGE



En el lado izquierdo de la pantalla se nos ofrece un mapa a escala del circuito que debemos recorrer con el trineo.



Nuestra precaución debe ser extrema en las curvas, pues de lo contrario corremos el riesgo de salir despedidos.

El trineo individual es una especialidad ciertamente arriesgada, ya que un sólo fallo nos puede costar salir despedidos a toda velocidad. Para conseguir un buen crono, dos son las claves fundamentales: tomar bien las curvas, y colocarnos en las mejores zonas de la pista, donde las cuchillas del trineo apenas levantarán nieve.

CROSS COUNTRY

El esquí de travesía es una prueba de una dureza extrema, ya que nos obliga a recorrer grandes distancias con la sóla ayuda de nuestros bastones y nuestros esquís. Para que vuestras reservas de energía no se agoten a la primera de cambio, esforzaros al máximo en las subidas, pero en las bajadas simplemente deslizaros sin más.



Más que de velocidad el Cross Country es una prueba de resistencia, que exige un gran desgaste físico.



En las pendientes lo más acertado es adoptar una postura aerodinámica y dejarnos deslizar por la nieve.

SPEED SKATING



Si nos separamos demasiado del lado interior de la pista recorremos más metros y nuestro crono aumentará.



Mucho cuidado con empezar a patinar antes del disparo, pues seríamos sancionados con una salida falsa.

El patinaje de velocidad es una prueba bastante sencilla, pero que responde al típico sistema de martilleo frénetico de teclas para conseguir el máximo de velocidad. Además de esto, es importante que os esforcéis por manteneros tanto en las rectas como en las curvas lo más pegados que os sea posible al lado izquierdo de la pista.

DOWNHILL



Es muy importante que antes de saltar elijamos bien la dirección, o acabaremos estrellados en los lados de la pista.



Al final de cada prueba se nos ofrecerá esta imagen del podium de ganadores, a la vez que sus respectivas marcas.

Para conseguir un buen descenso es fundamental no sólamente mantener una buena media de velocidad (cuidando eso sí de no salirnos en las curvas), sino también no olvidar que debemos cruzar a través de todas las puertas colocadas a lo largo del recorrido, ya que un sólo error nos costará la descalificación.

GIANT SLALOM

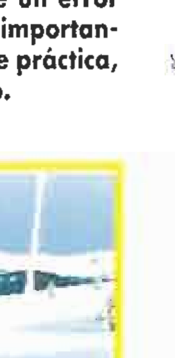
El slalom gigante, disciplina de grato recuerdo en nuestro país gracias a los apellidos Fernández Ochoa, es una especialidad que requiere una técnica excepcional. Aunque en principio su desarrollo es bastante parecido al del descenso, la cruda realidad es que en el slalom encontraréis las puertas mucho más cercanas entre sí, y además colocadas con unas elevadas dosis de mala idea. Dado que un error nos costará la descalificación, es muy importante que nos entrenemos en la opción de práctica, para tratar de memorizar el recorrido.



En el Slalom la velocidad debe ser medida cuidadosamente, o de lo contrario acabaremos por saltarnos alguna puerta.



La calidad gráfica del juego es inmejorable, como se aprecia en esta bella imagen de la ceremonia de apertura de los juegos.



Si nos ajustamos a las banderas nuestro crono mejorará, pero corremos el grave riesgo de tropezar con ellas.



Debido a su extrema dificultad, el Slalom Gigante es una de las pruebas que más conviene practicar previamente.

Accolade nos ofrece en este espectacular y súper-real simulador, ocho emocionantes deportes de invierno.

BOBSLED



Una mala salida influirá directamente en nuestra marca final, así que conviene obtener la máxima velocidad posible.

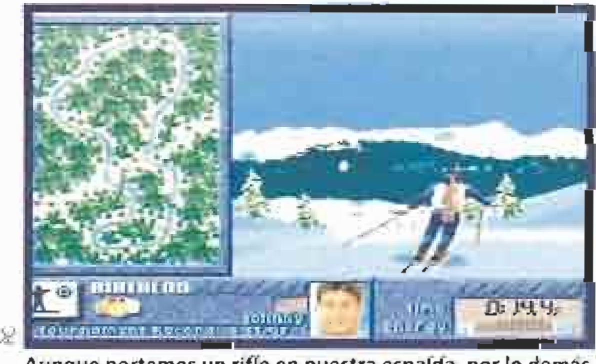


De la misma forma que en el Luge o Trineo Individual, las curvas se erigen en el "ser o no ser" del Bobsled.

Esta variante del Luge, con un trineo biplaza, nos ofrece un desarrollo prácticamente similiar, por lo que la técnica a emplear también deberá ser la misma. Sólo hay que tener en cuenta que en el momento de empezar será posible –con el inevitable método de martillear las teclas– conseguir una buena velocidad inicial.

BIATHLON

Esta especialidad pone a dura prueba tanto la resistencia como la puntería de cada esquiador, dado que mezcla secciones con el mismo desarrollo que el Cross Country, con otras de tiro al blanco. Estas últimas son de gran importancia, ya que cuanto peores sean nuestros disparos, mayores serán las penalizaciónes de tiempo.



Aunque portemos un rifle en nuestra espalda, por lo demás el Biathlon tiene mucho en común con el Cross Country.



Si no afinamos la puntería seremos castigados con penalizaciones de tiempo, que empeorarán nuestro registro.



ACCOLADE
Disponible: **PC**
T. Gráficas: **EGA, VGA, MCGA, TANDY**
Simulador deportivo

Sólo sin jugarlo, prácticamente con su mera contemplación, «The Games Winter Challenge» resulta ya ser una auténtica gozada. Es fácil que sin acercarse mucho más de uno piense que está viendo un vídeo de las recientes olimpiadas de Alberville en lugar de un juego. Tal es el realismo de este estupendo simulador de Accolade, que aparte de contar con unos gráficos, unos movimientos y en general una calidad técnica sencillamente excepcional, encima es realmente fácil de manejar y extremadamente jugable.

Competir por el mero hecho de batir nuestros propios records es ya de por sí bastante entretenido, pero si además nos las apañamos para reunir a un grupo de amiguetes y organizar un pequeño torneo, multiplicaremos por dos el grado de diversión y emoción de uno de esos juegos que nunca llegan a aburrir, y que cada cierto tiempo rescataremos de nuestra programoteca para reverdecer viejos laureles. Podéis creernos, es increíble.

J.E.B.




MASTER SYST
P L U S
MASTER SYSTEM II + PISTOLA LASER + JUEGOS OPERATIO
SEGA
Master System II
CARTRIDGE INPUT
CONTROL PAD
SEGA
SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE
16.900


M II
OLF Y ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
ALEX KIDD
ARCADE
SEGA
OPERATION WOLF
ptas.
¡HAN DEBIDO PERDER UN TORNILLO!
SEGA

CASTLES

La época medieval siempre ha sido una de las más añoradas por todos los que volvemos con nostalgia nuestra vista al pasado. Claro está que fueron días de oscurantismo, pero también de grandeza. En el programa que ahora nos ocupa, tenemos, por fin, la oportunidad de saber lo que pudieron sentir los reyes de aquellos tiempos lejanos, inmersos en los problemas diarios derivados de la tarea de gobernar.

- INTERPLAY
- Disponible: PC
- T. Gráficas: CGA, VGA, EGA, MCGA
- Estrategia

Los primeros castillos europeos surgieron ante la necesidad que tenían los habitantes de cada reino de protegerse de pueblos belicosos como el vikingo. Hasta su construcción, estos fieros guerreros arrasaban cada lugar sobre el que ponían pie. Luego, el amparo de sus fuertes e inaccesibles muros comenzó a poner freno a estas rapiñas, suponiendo el principio del fin del poderío vikingo.

En los años próximos, en todo el territorio europeo comenzaron a perfilarse las fronteras de nuevos reinos e imperios. Sus poderosos gobernantes conseguían consolidar su poder sobre los territorios ocupados, construyendo en ellos fortalezas desde las que controlar cada zona. De igual forma, cada señor feudal buscaba la protección de su feudo contra ingerencias de reyes y emperadores construyendo sus propios castillos. Todo ello redundó en que el castillo se perfiló como el elemento básico de poder y seguridad. Con la llegada de la pólvora, los, en otro momento, poderosos muros pasan a convertirse en simples elementos decorativos, incapaces ya de dar protección contra los ataques de un enemigo bien armado. Así, en poco tiempo, los castillos comienzan un declive que terminaría por hacer desaparecer la mayoría de ellos, o reducirlos a ruinas irreconocibles.

ESQUEMA DEL PROGRAMA

Aunque con cambios en los nombres y lugares, nos situamos en la época de esplendor de los castillos, entre los años 1280 al 1305, en un entorno como aquel en que el rey Eduardo I de Inglaterra consolidó su conquista de Gales, construyendo en este territorio enormes fortalezas, para que sirvieran de abrigo a los ingleses que se decidieran a colonizar estas tierras. Nuestro reino se llama Albion, y debemos esforzarnos por engrandecerlo, enfrentándonos con ánimo a todos los contratiempos que irán surgiendo.

Al principio, se nos permitirá elegir entre una serie de opciones que aumentarán la dificultad de nuestra tarea real. Así, podemos contar con mensajeros que cada mes nos traerán noticias buenas o malas, que generarán problemas en los que habrá que intervenir. El mundo en que nos movemos será real o imaginario, atendiendo a si en él harán acto de presencia Dragones y otros seres de fantasía literaria. Niveles desde campesino hasta rey, añadirán más problemas a nuestro gobierno. Por último el tipo de campaña elegido nos llevará a construir una o varias fortalezas simultáneamente.

Situados ya en el menú principal del programa, las distintas opciones con que contamos son:

– DISEÑO: Desde aquí prepararemos los cimientos del castillo, incorporando al mismo cuantas torres, almenas, puertas, fosos, etc., creamos conveniente, así como el calibre y la altura de cada punto de la construcción. Como ocurre en la realidad, determinados diseños resultarán más efectivos contra el enemigo, aunque supondrán mayor tiempo de ejecución. Así, torreones circulares dificultarán su escalada.

– TRABAJO: Contrataremos a todo un ejército de profesionales entre los que habrá carpinteros, herreros, carreteros y cavadores, y a los que pondremos a trabajar sobre el diseño que nosotros mismos hemos preparado. Según el punto de ejecución de las obras, podremos prescindir de algunos especialistas, e incrementar otros más necesarios. Además es posible retocar sus sueldos, aumentando el grado de efectividad.

Nos situamos en la época de esplendor de los castillos, en los años 1280 y 1305, cuando Eduardo I de Inglaterra consolidó su conquista de Gales

– IMPUESTOS: Todos los gastos de la construcción del castillo, sueldos de los trabajadores y de los soldados, así como la compra de víveres, tendrán que salir de las arcas reales, que lógicamente no son

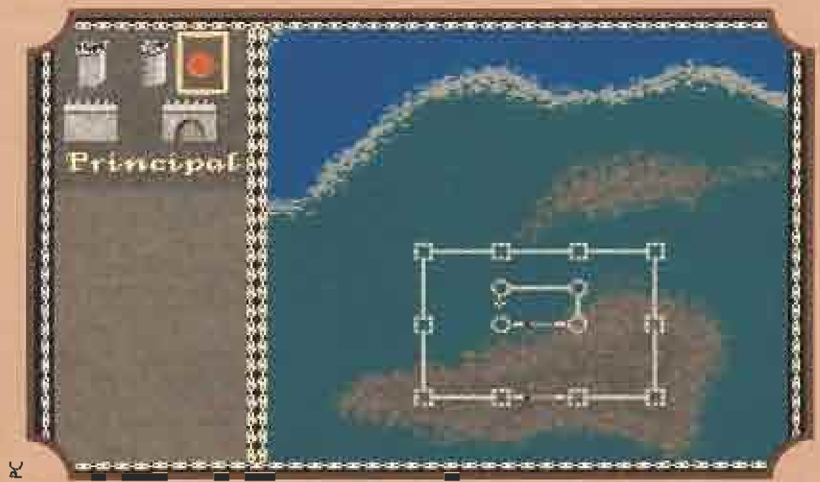


Nuestros súbditos nos darán útiles consejos cada vez que necesitemos tomar una decisión comprometida.


¿Habíais soñado alguna vez con asistir a la construcción de una fortaleza medieval? Aquí tenéis una bonita instantánea de los obreros en plena tarea.


«Castles» es un nuevo concepto de juego, totalmente original y que mantiene su interés durante mucho tiempo, ya que cada partida es diferente a la anterior.


No se trata de ser un monarca absoluto y cruel, sino de equilibrar la balanza para que todo el mundo esté contento y podamos construir en paz.



Nuestra primera tarea antes de nada será diseñar y construir los cimientos sobre los que nuestros obreros edificarán nuestra fortaleza principal.





La obra ya está terminada. Ahora hay que buscar el lugar donde continuar defendiendo nuestras fronteras del ataque de los invasores.



Es esencial, si queremos que nuestra reconstrucción sea efectiva, encontrar el sitio ideal para instalarla antes de comenzar a contratar a los obreros.



El juego nos va a permitir controlar prácticamente todas las variables que nos encontraríamos si estuviéramos de verdad a finales del siglo XII.



Si no mantenemos ojo avizor sobre los alrededores de nuestros dominios nos podremos encontrar con la desagradable sorpresa de que somos atacados.

TALEZA

DER

Sin el apoyo de un buen ejército, pronto seremos barridos del mapa. Habrá que estar atento al número de nuestros arqueros e infantes.

inagotables. Se establecerá un sistema de impuestos sobre el que podremos actuar para rebajar o aumentar las tasas, según lo estimemos oportuno.

—EJÉRCITOS: Asentarnos en un territorio extraño y construir en él nuestra fortaleza, choca de frente con los habitantes de ese país. Sin el apoyo de un buen ejército, pronto seremos barridos del mapa. Habrá que estar atento al número de nuestros arqueros e infantes, así como a su rápida distribución en lugares estratégicos cada vez que se produzca un ataque. Desatender este capítulo, puede llegar a suponer la reducción a cenizas de nuestra fortaleza, y nuestra expulsión de tierras celtas.

Consejos y Trucos

Será recomendable que comencemos siempre con campañas cortas y de fácil ejecución de manera progresiva, antes que intentar abarcar un gran territorio de inmediato.

Ojo a los impuestos. Mantenerlos altos rebelará contra nosotros al pueblo, la iglesia y los nobles. Pero bajarlos en demasía sólo conseguirá agotar las arcas del tesoro, sin que conlleve necesariamente la alegría del pueblo.

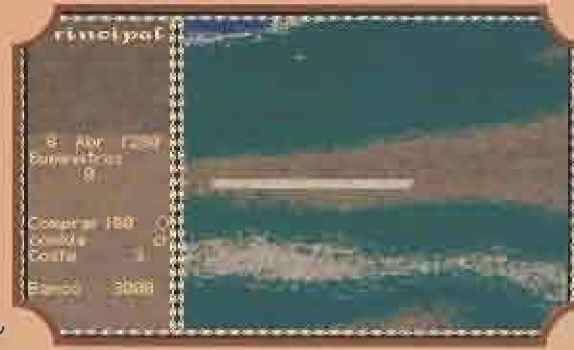
Graba a menudo la situación. No saber responder con presteza a un ataque de Celtas u Ogros puede destruir por completo todo nuestro trabajo.

Será muy importante ser diplomático con cada embajador, vasallo, o clérigo que solicite nuestra audiencia. Sopesar bien nuestras decisiones nos evitará muchas complicaciones.

Controla a menudo la ejecución de las obras. Asigna nuevos puestos a los trabajadores que finalicen en un sector, pues ellos no te avisarán y tendrás que pagar sueldos a cambio de no hacer nada.



Es esencial saber controlar los impuestos para obtener el dinero necesario para comprar materiales de construcción.



Interplay ha conseguido que «Castles» se convierta en un extraordinario y atractivo juego de estrategia.

—PROVISIONES: Procuraremos siempre controlar el número de provisiones almacenadas, pues en cualquier momento puede ser asediada nuestra fortaleza, y la falta de alimentos conduciría a un fatal desenlace. Desgraciadamente no sólo nuestro pueblo dará buena cuenta de ellos, pues en ocasiones plagas de ratas hambrientas pueden ponernos en serios apuros.

—CONSEJO: Un rey sabio debe siempre oír la opinión de sus consejeros antes de tomar partido en cualquier asunto de estado.

Controlar todos estos parámetros hace ya bastante amena la tarea de gobernar, pero si a ello sumamos los problemas que nos traerán los mensajeros, llegaremos a la conclusión que no era tan fácil ser rey, como a primera vista pudiera parecer.

Tendremos que mantener en su sitio no sólo a los Celtas, que pugnarán por arrojarnos de su territorio sino al Obispo local que cuenta con un gran poder, así como a cualquier noble o súbdito que amenace la estabilidad de nuestro reinado.

Tener dudas sobre qué debemos hacer ante un problema de los muchos que se nos pueden presentar, nos dará fama de rey débil. Aunque esto no quiere decir que haya que tener siempre mano de hierro.

Ser demasiado inflexible dispondrá en nuestra contra a los nobles del reino, lo que puede perjudicarnos. Si pedimos consejo a nuestros vasallos de confianza, sabremos la reacción que produce cada decisión que tomemos.

NUESTRA OPINION

«Castles» es un programa bastante bien concebido, que se sale un poco de lo común, y que aporta una nota de originalidad a un género, el de la estrategia, que día a día gana nuevos adeptos.

Unos gráficos adecuados VGA en 256 colores, enriquecidos con un sonido apropiado si contamos con tarjeta Adlib, y con una estructura argumental sólida, posibilitan que pasemos buenos ratos intentando ser un buen rey, que es al fin y al cabo de lo que aquí se trata.

D.G.M.



MEGA DR

MEGA DRIVE + CONTROL PAD + JU



27.900 Ptas.


VE
GO SONIC


SEGA
SONIC
HEDGEHOG
CARTRIDGE
SEGA


¡PARECE COSA DE MAGIA!

SEGA

TITUS THE FOX



Al zorro Titus nunca le había agradado que Foxy, su novia, trabajara como reportera en la revista "Fox & Locks". Era cierto que se trataba de una publicación muy prestigiosa y que Foxy realizaba en ella una excelente labor, pero a Titus le preocupaban los largos viajes que su amada debía realizar en busca de noticias y los desconocidos peligrosos que podía haber en los lugares que visitaba.

CODIGOS

FASE 1 (2625)	FASE 8 (5648)
FASE 2 (8455)	FASE 9 (6390)
FASE 3 (2974)	FASE 10 (8612)
FASE 4 (4916)	FASE 11 (4187)
FASE 5 (1933)	FASE 12 (1350)
FASE 6 (0738)	FASE 13 (9813)
FASE 7 (2237)	FASE 14 (5052)
FASE 15 (2045)	

Foxy, la amada de Titus, nuestro héroe, ha sido secuestrada en Marruecos mientras realizaba un reportaje fotográfico.



BAJO EL SOL DE MARRUECOS



Por eso la llamada que recibió desde la revista supuso para él un gran dolor pero no una sorpresa, ya que desde hacía tiempo esperaba algo semejante. Foxy había sido enviada a Marruecos para realizar un reportaje fotográfico y, durante su trabajo, había sido secuestrada por unos bandidos y convertida en una de las esclavas de los caballeros del Shah Hassan.

La noticia de que su amada estaba en manos de tan peligrosos bandidos puso alas en sus pies y con el corazón encogido por la tragedia, Titus decidió dirigirse sin perder tiempo a Marruecos para rescatar a su adorada.

ANTES DE EMPEZAR

La aventura de Titus transcurre a lo largo de quince niveles, si bien el último contiene sólo la escena final y no puede ser considerado como parte del juego en sí. Cada nivel posee una clave de acceso formada por cuatro números que se obtiene al recoger un icono que representa una lámpara mágica, clave que tenemos que anotar pues nos permitirá iniciar nuevas partidas desde ese nivel y no desde el primero. Existe una lámpara mágica en cada nivel, pero algunas son más difíciles de encontrar que otras.

A lo largo del juego podremos recoger iconos de bonificación que restauran uno de los 16 puntos de nuestra barra de energía. Sin embargo, si ésta ya está llena, los bonus se almacenan en un marcador y, al finalizar el nivel, se obtiene una vida extra por cada diez bonificaciones.

Aprovechemos para señalar que tenemos tres vidas que se perderán si se agota la energía –los impactos con los enemigos suelen producir la pérdida de dos puntos de energía– o caemos a una trampa mortal.

Existen otros iconos con forma de candado. Marcan el inicio de las secciones de cada nivel. Cuando perdemos una vida comenzamos a jugar desde el último candado que hayamos recogido o desde el principio del nivel si no lo hemos encontrado.

Titus puede recoger objetos y soltar objetos, lanzarlos o apilarlos. También puede dejarlos caer y arrojarlos hacia arriba, pero deberá apartarse si no quiere recibir un buen golpe en la cabeza. A excepción de objetos especiales como las pelotas, estos se pierden al ser arrojados lateralmente y sólo afectan al primer enemigo que alcanzan.



Tras llegar a la gran ciudad, nuestro amigo Titus deberá dedicarse a la nada grata tarea de escalar edificios, cosa que no agradará en absoluto a sus inquilinos.



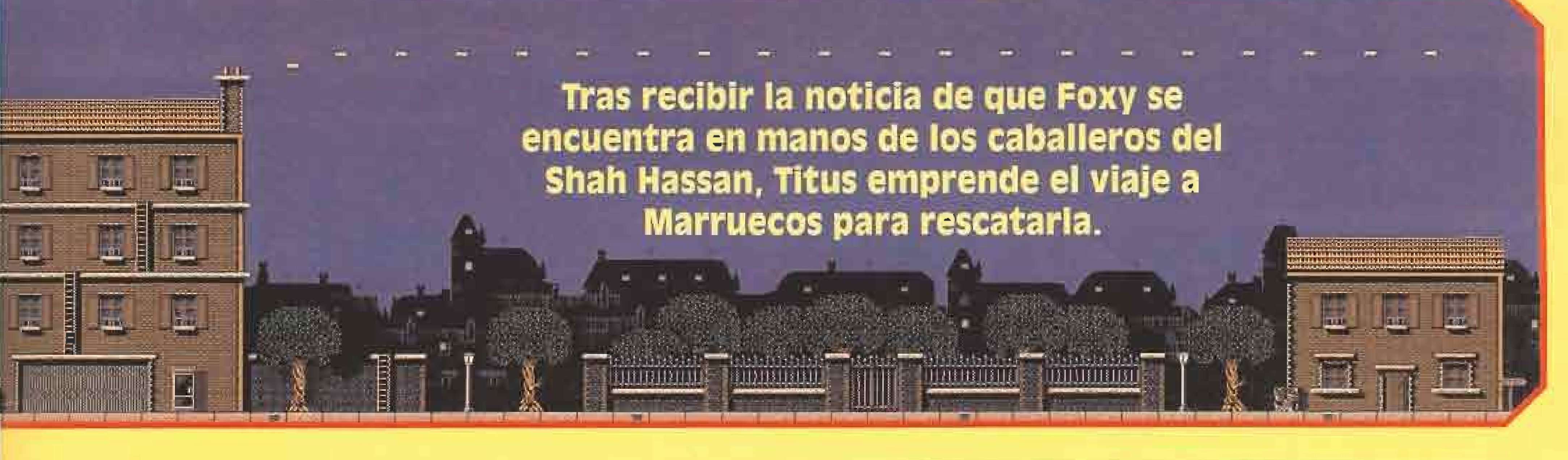
En el primer nivel del juego la dificultad es realmente muy poco elevada, si bien a medida que avanzamos en la misión ésta se incrementará a niveles de infarto.

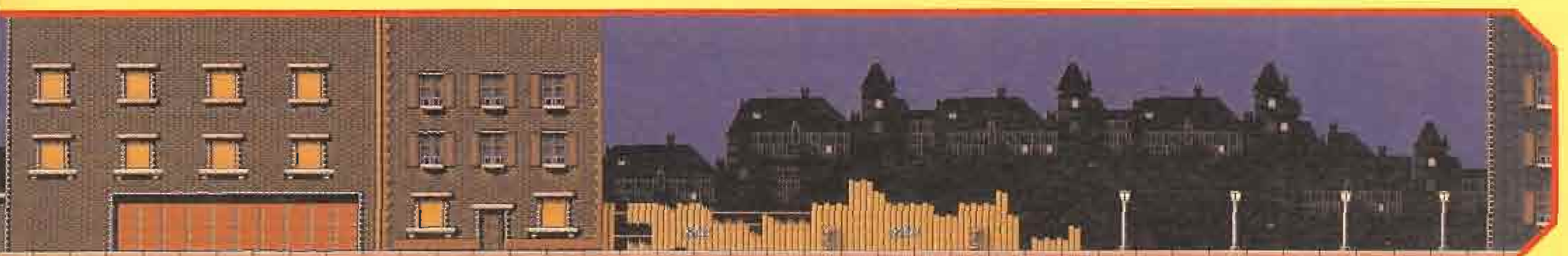
Nuestro amigo tiene gran movilidad. Puede recorrer y saltar en cualquier dirección y graduar con precisión la longitud de sus saltos, modificando su trayectoria en el aire si es preciso. También puede agacharse y arrastrarse por túneles y entrar por todo tipo de puertas, si bien en este último caso será necesario tener las manos vacías.

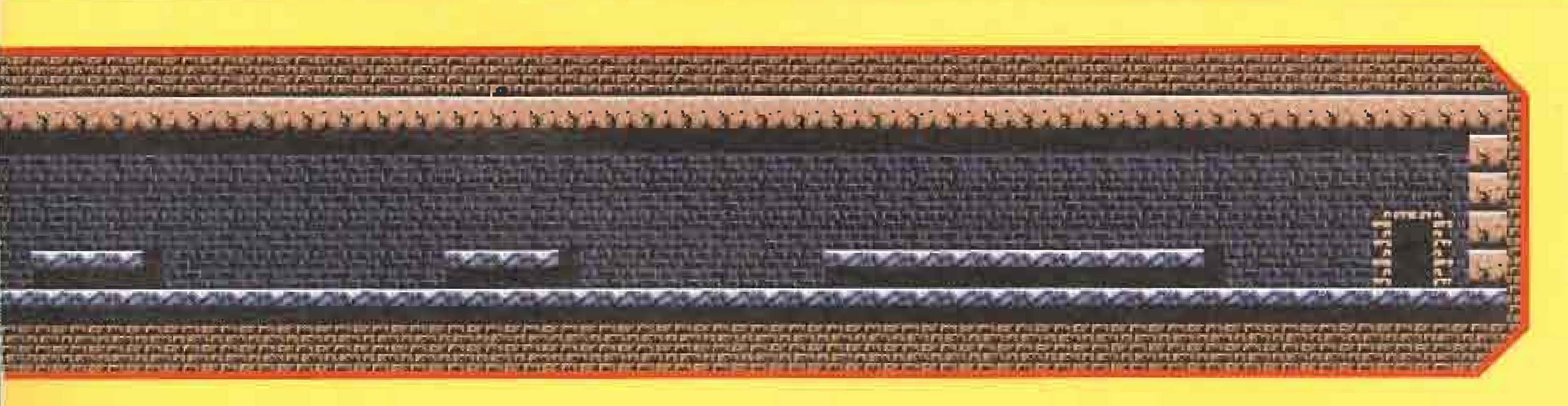
Titus posee una habilidad muy especial ya que durante los instantes de inmunidad que siguen al impacto con un enemigo puede atrapar a alguno de ellos, levantarle sobre su cabeza y arrojarle como si fuera un objeto. Esta técnica funciona también si Titus se acerca con sigilo, generalmente desde atrás, al personaje que quiere atrapar pero funciona sólo con ciertos tipos de enemigos y no con todos.

NIVEL 1 : TRAS LOS PASOS DE FOXY

Titus inicia su aventura en las calles de la ciudad, las cuales se han vuelto muy peligrosas por la presencia de vagabundos que lanzan botellas, hombres armados con martillos ocultos en cubos de basura, perros maleantes con cara de pocos amigos. Contra

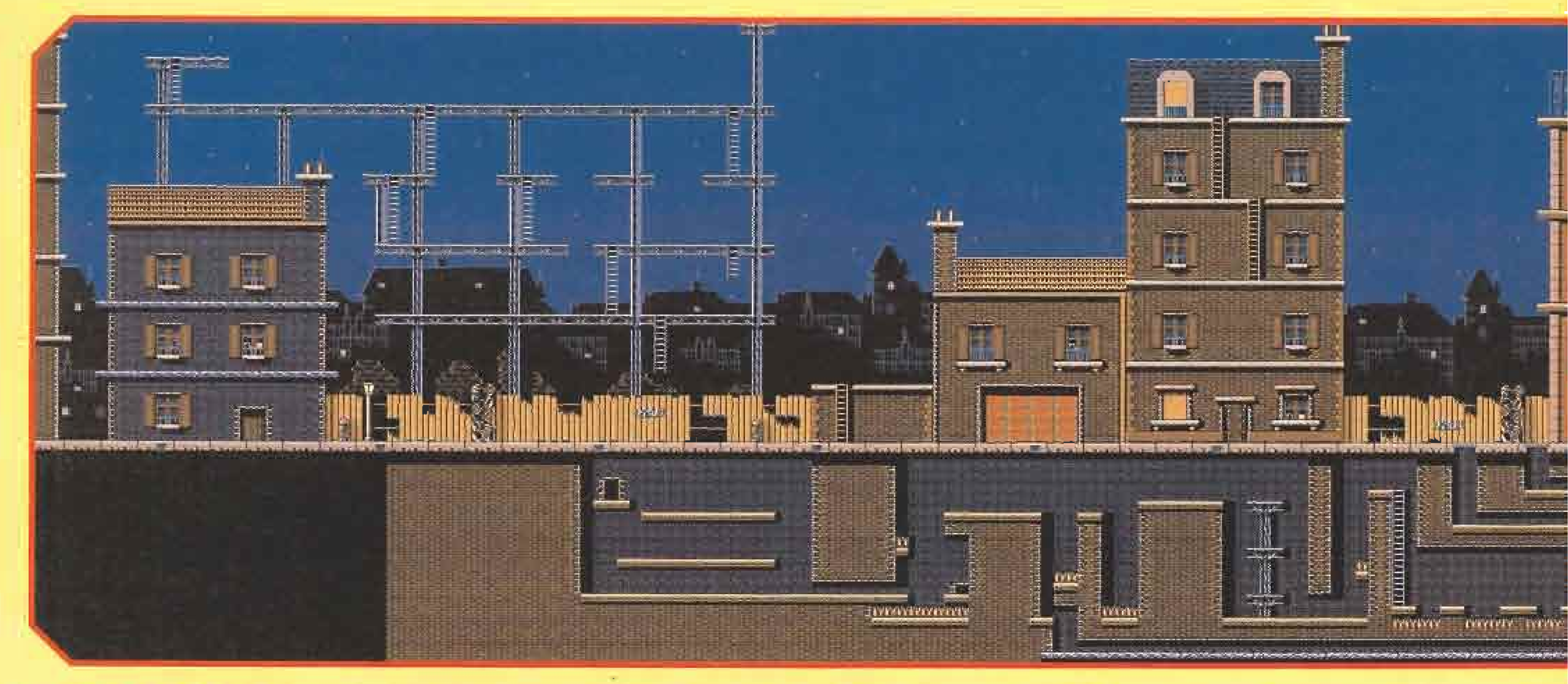


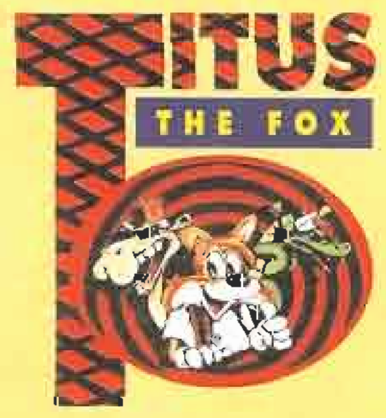




ellos nuestro héroe puede utilizar los desperdicios que cubren las calles como botellas, botes de pintura, latas de gasolina, macetas o cajas de madera. Para alcanzar los iconos Titus puede subirse a las farolas, las bocas de incendios, los cubos de basura y las cabinas telefónicas, y por supuesto puede usar escaleras para alcanzar pisos altos.

Este primer nivel es el más fácil de todos y constituye sólo un ➡





ligero aperitivo de lo que nos espera en etapas más avanzadas. Se recorre siempre de izquierda a derecha, la lámpara mágica está cerca del punto inicial y sólo podemos señalar la presencia de un acceso oculto en la puerta junto al garaje desde la que se llega al tejado del edificio.

NIVEL 2 : BUSCANDO PISTAS

Unos molestos abejorros son los actores invitados de esta segunda fase junto a los descritos con anterioridad. El nivel se resuelve hacia la derecha, si bien pronto encontramos un cochecito que tiene la útil facultad de detenerse después de ser lanzado contra un enemigo lo que nos permite utilizarlo cuantas veces queramos.

Es precisamente este objeto el que nos permitirá limpiar de obstáculos el muro que conduce a un edificio donde, tras eliminar a todos los vagabundos sentados en las ventanas, podremos recoger la lámpara de este nivel, entrar por una ventana que conduce a una pantalla repleta de bonificaciones y coger un monopatín. Este objeto es de gran utilidad pues nos permite volver al suelo y recorrer el resto del nivel eliminando sin demasiados problemas a los enemigos que salgan a nuestro paso.

NIVEL 3 : CARRETERA EN OBRAS

Titus asciende por los pisos del edificio que se encuentra al comienzo del nivel pero pronto lo abandona para internarse en los armazones metálicos que hay a su derecha. Recoge un trampolín, con el cual puede dar grandes saltos que le permiten alcanzar tanto un buen número de bonus a su izquierda como uno de los pisos superiores del edificio situado a su derecha.

En la planta más alta hay una alfombra mágica con la que puede planear suavemente hacia la derecha sobrevolando un montón de objetos que de otro modo serían infranqueables.

Ahora puede caminar hacia la derecha hasta recoger la lámpara, retroceder y escalar el edificio situado frente a él teniendo mucho cuidado con los huecos abiertos entre las diferentes plataformas. Esquivando a unos feroces cocineros armados con sus rodillos de amasar y bombas que explotan al pisarlas, Titus sigue la línea de las escaleras hacia abajo y hacia la derecha hasta alcanzar de nuevo el suelo justo al otro lado de la viga donde antes encontró la lámpara.



Ya sólo le queda caminar hacia la derecha, recoger una pelota y lanzarla contra un fiero personaje que sólo será vencido tras recibir un buen número de impactos. Nuestro amigo Titus se introduce en la boca del metro para profundizar aún más en su dificultosa búsqueda.

NIVEL 4 : RECORRIDO BAJO TIERRA

Este nivel transcurre totalmente en los túneles del metro, poblados por los vagabundos ya conocidos, ancianos, niños armados con tirachinas, abejorros y gusanos que recorren las escaleras y los túneles más estrechos.

Titus comienza su camino por un largo túnel hacia la derecha. A continuación entra por una puerta que le conduce directamente a un nuevo túnel que debe ser recorrido hacia arriba y hacia la izquierda.

En un pasillo especialmente estrecho hay una puerta que conduce a nuevas zonas de este nivel. De momento recogemos el trapolín, retrocedemos parte del camino realizado saltando sobre los ventiladores cuya corriente de aire nos obliga a soltar el objeto que llevamos y dejamos el trapolín aproximadamente hacia la mitad de las escaleras, justo bajo un nuevo pasillo que sólo podremos alcanzar dando saltos. De este modo llegaremos a una sala donde, haciendo aparecer una serie de losas en principio invisibles, podremos recoger la lámpara mágica.

Ahora podemos retroceder y entrar por la puerta junto a la cual se encontraba el trampolín que acabamos de utilizar. Llegamos así a un nuevo túnel donde unos basureros almacenan los desperdicios en sus carritos.

Allí bajamos a las vías y caminamos hacia la izquierda, esquivando las vagonetas armadas con pinchos, bien saltando o bien haciendo aparecer unas losas invisibles que nos permitirán avanzar sobre ellas sin pincharnos. Subimos por unas nuevas escaleras y nos introducimos por un hueco situado más a la izquierda.

Titus llega a un nuevo túnel en el que debe recoger una caja para alcanzar saltando la altura suficiente como para hacer caer una pelota con la cual podrá seguir avanzando.

El resto del nivel se recorre hacia la derecha, donde deberemos usar plataformas móviles para pasar barreras, esquivar yunques y saltar sobre más vagonetas.

NIVEL 5 : CATACUMBAS EN LLAMAS

En su recorrido por los túneles del metro Titus ha llegado a un lugar de pesadilla poblado por esqueletos, abejas y zombies. Nuestro amigo camina hacia la derecha, recoge un trampolín y toma unas plataformas ascendentes que, usando el trampolín, le conducirán a una sala donde apilando un buen número de cajas podrá acceder a la lámpara del nivel. Ahora puede retroceder todo el camino, continuar hacia la derecha y caer por un gran hueco. ➡

GAME GEA

PLUS

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO SONIC + ADAPTADOR C.



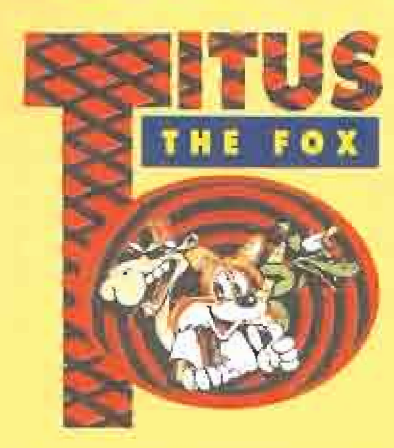


CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO COLUMI





R
ECTRICA
22.900
Ptas.
S
00 Ptas.
SEGA
¡HABRA QUE DARSE PRISA!



Ahora el camino es hacia la izquierda y Titus será atacado por varios horribles zombies de color verde. Nuestro amigo recoge un trampolín y se interna en una zona en llamas recorrida por puentes en ruinas.

Los dos primeros puentes pueden ser atravesados fácilmente, pero en el tercero Titus deberá saltar hasta una roca en medio del río de fuego y desde allí utilizar el trampolín para alcanzar el otro lado. Todavía quedan nuevos puentes que atravesar. El último, aparentemente infranqueable, irá apareciendo trozo a trozo si caminamos lentamente sobre las rocas.

Un nuevo túnel conduce ahora hacia la derecha. Evitando los gusanos y las caídas a pequeños charcos de lava, Titus logra alcanzar una zona plagada de insectos donde debe saltar sobre varias plataformas para alcanzar una puerta superior. Esta conduce a una nueva sala donde nuestro amigo será atacado por un gigantesco ser armado con un hacha. El único arma eficaz contra tan poderoso enemigo es una caja de madera abandonada sobre una plataforma que debe ser arrojada verticalmente contra el agresor desde lo alto un buen número de veces. Una vez eliminado el peligro, esa misma caja nos permitirá saltar hacia la plataforma situada más a la izquierda para finalizar el nivel.

NIVEL 6 : LLEGADA A LA GRAN CIUDAD

Titus abandona los túneles subterráneos pues acaba de llegar a la gran ciudad. Las ventanas de los edificios están ocupadas en su mayor parte por bebés que, pese a su inocente aspecto, pueden atacarnos con sus chupetes. El camino es siempre hacia la derecha, si bien diversos obstáculos nos obligan a ascender por los edificios. El primero debe ser escalado necesariamente ya que un montón de objetos en el suelo nos impiden continuar y el segundo sólo si deseamos recoger los muchos bonus que hay en su azotea.

Para escalar el tercero, prácticamente lleno de peligrosos bebés, es preciso usar previamente una pelota para saltar hasta el primer piso. En la parte superior de este tercer edificio seremos atacados por cochecitos de niño y podremos descender para recoger la lámpara. Hemos llegado a un edificio en obras, y dado que las vallas colocadas sobre el suelo están cubiertas de pinchos que impiden caminar sobre ellas tomamos los andamios superiores, caminamos hacia la derecha mientras sea posible y bajamos de nuevo usando escaleras.

Esta zona está plagada de enemigos y bombas, y en algunos puntos el suelo está formado por bonus que no deben ser recogidos pues en tal caso caeríamos sobre peligrosas trampas. Una vez abajo podemos completar fácilmente el nivel caminando hacia la derecha.



Aunque serán muchos y muy peligrosos los enemigos que nos acosarán a lo largo de la misión, algunos, como este tuareg, son particularmente incordiantes.



En muchas ocasiones nos enfrentaremos con obstáculos que sólo podremos superar apilando cuidadosamente cuantos objetos encontremos en sus alrededores.

NIVEL 7 : LA PRISION DE FOXY

La lámpara de este nuevo nivel está prácticamente junto al comienzo del mismo. Evitando cochecitos de niño y unos feroces perros que, inicialmente dormidos, se despiertan cuando nos acercamos a ellos, nuestra labor en esta fase es alcanzar la azotea de un gigantesco edificio.

Por desgracia algunos de los vecinos del mismo no ven con buenos ojos la presencia de un zorro en la casa y han decidido salir a las ventanas para arrojarle los más variados objetos. Incluso de vez en cuando un hombre con un helicóptero portátil aparecerá para intentar hacer la vida completamente imposible a nuestro amigo.

La ascensión de Titus se realiza dificultosamente, empleando para ello las escalerillas que comunican los diversos pisos y los marcos de las ventanas.

En los pisos más altos aparecerán unas cuantas esferas que ruedan por el suelo intentando derribar a nuestro amigo. Una vez en la azotea cogemos una pelota, caminamos hacia la derecha y observamos que nuestra amada Foxy se encuentra prisionera en una jaula custodiada por una inmensa mujer árabe.

No podemos acceder de momento hasta la zona donde está la pobre cautiva, pero sí eliminar a su carcelera golpeándola repetidamente con la pelota.

NIVEL 8: CAMINO DE MARRUECOS

Titus se encuentra nuevamente en una compleja estructura subterránea poblada de maleantes, vagabundos y abejorros. Inicialmente el camino es hacia la derecha y hacia arriba hasta llegar a una zona inundada de agua en la que habitan feroces peces carnívoros. Esquivando sus mordeduras continuamos hacia la derecha hasta coger una pelota con la cual retrocedemos un poco ya que nos permite saltar hasta la lámpara de este nivel.

Recuperamos la pelota y volvemos a nuestro rumbo habitual hacia la derecha, utilizándola de nuevo esta vez para eliminar a un par de enemigos y subirnos a ella para poder seguir avanzando. Una nueva sala llena de agua debe ser cruzada sobre una plataforma móvil.

Hemos llegado al extremo derecho y debemos dejarnos caer por un gigantesco agujero, controlando la caída para no aterrizar sobre unas bombas que hay en el fondo. Colocamos un cajón de madera para poder avanzar y continuamos hacia la izquierda saltando sobre un buen número de pozos similares a los ya conocidos.

Titus se lanza sobre un complejo laberinto de túneles en el que es fácil perder la orientación. Observamos la posición del único vagabundo que hay en esa zona y, tras capturar a un enemigo cercano, lo lanzamos contra el vagabundo para dejar el camino libre hacia abajo.

Evitando unos curiosos periscopios que emergen del suelo llegamos al fondo del nivel y comenzamos a avanzar hacia la derecha, utilizando plataformas móviles para evitar caer al agua y empleando un trampolín cuando sea necesario.

Hemos llegado a una zona en la que observamos varias plataformas húmedas en las que es fácil resbalar y perder completamente el control de Titus.

Nuestra misión consiste en ascender por dichas plataformas y dirigirnos hacia la derecha, pero antes debemos obtener un monopatín, pues sólamente subidos en él podremos atravesar una peligrosa hilera de bombas sin ser fulminados.

Seguimos ascendiendo y nos dirigimos hacia la derecha evitando vagonetas similares a las del cuarto nivel. Ahora nos dejamos caer, avanzamos hacia la derecha y abandonamos definitivamente este difícil nivel usando un trampolín oculto bajo un cráneo y un yunque.

NIVEL 9: EL HOGAR DE LOS FARAONES

Titus continúa sus andanzas por el subsuelo, esta vez en el opresivo ambiente del interior de una pirámide egipcia. Saltando sobre unas baldosas doradas, nuestro amigo se interna por un estrecho túnel a su derecha hasta encontrarse con un fiero fantasma. Allí observa dos caminos diferentes y, aunque ambos son aparentemente igualmente válidos para completar el nivel, decide pasar del fantasma y tomar las escaleras superiores. Allí evita unos peligrosos escorpiones y aprovecha una plataforma móvil para pasar sobre el suelo repleto de bombas.

El camino es siempre hacia la derecha, eliminando en algunos puntos a fakires en levitación que lanzan cuchillos por la boca e internándose por una estrecha red de túneles surcados por plataformas.

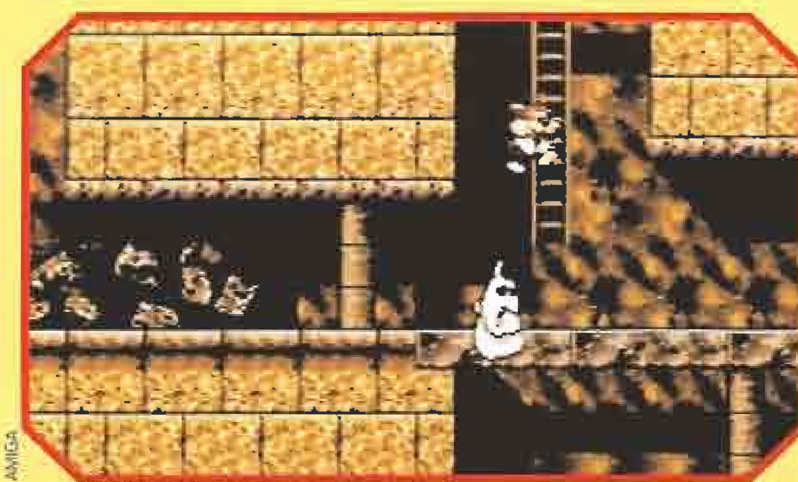
En un punto concreto del recorrido Titus tendrá que colocar sabiamente tres cajas sobre el suelo cubierto de bombas para alcanzar fácilmente la siguiente plataforma.

Una gran cantidad de caminos en todas las direcciones desconcierta a Titus, pero todos ellos conducen al mismo lugar, una gran sala cubierta de estatuas egipcias donde nuestro amigo se introduce por una puerta situada a ras de suelo esquivando unas agresivas momias con gafas negras.

La puerta conduce a un corredor donde Titus puede, si lo desea, utilizar un trampolín para recoger un buen número de bonus, para a continuación avanzar hacia la derecha y entrar en una nueva puerta.

La nueva sala tiene el suelo cubierto de serpientes y el techo de bombas, por lo que la única forma de cruzarla consiste en avanzar sobre las columnas ajustando con precisión la longitud de los saltos, ya que de ser demasiado largos nos harían chocar contra las bombas, y de ser demasiado cortos caer sobre las serpientes.

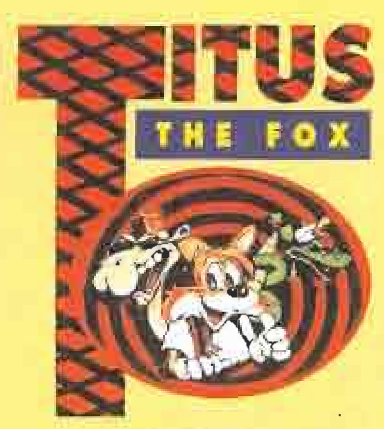
Ya solamente queda seguir hacia la derecha utilizando dos plataformas móviles verticales y matar a una gran momia usando todos los objetos a nuestro alcance, entre ellos una pelota. ➞


AMIGA

En el interior del hogar de los faraones Titus se topará con un fantasma que entorpecerá su camino; lo mejor será "pasar de el" y ascender por las escaleras.


AMIGA

Aunque muchos serán los enemigos que se empeñaran en hacernos desistir de nuestro propósito, el faro de la esperanza es uno de nuestros objetivos a escalar.



NIVEL 10 : EXPERIENCIA EN EL DESIERTO

Titus ha llegado por fin a los paisajes desérticos de Marruecos y observa que la lámpara mágica se encuentra justo a su lado. Decide avanzar constantemente hacia la derecha teniendo mucho cuidado con los escorpiones, los encantadores de serpientes, los insectos y los fakires que flotan sobre el aire.

Pronto alcanza una plataforma petrolífera y asciende por ella usando sus escaleras para a continuación ir hacia la derecha y volver a bajar al suelo. Esquivando a peligrosos tuaregs armados con sables, Titus observa la presencia de la boca de un pozo y decide entrar por ella.

El interior del pozo es muy estrecho y ofrece un único y tortuoso camino que desciende hasta las profundidades del desierto. Una vez abajo Titus debe desplazarse hacia la derecha sobre un lago de petróleo, evitando la caída de las estalactitas y empleando para sus desplazamientos plataformas fijas y móviles. Pronto deja atrás el lago de oro negro y comienza a ascender por un nuevo túnel, siendo atacado por momias y fakires.

En su ascensión, Titus recoge un buen montón de bonus y utiliza un trampolín para escapar del túnel y salir otra vez a la arena del desierto. Ahora sólo le queda un corto trecho hacia la derecha para completar este nivel.

NIVEL 11: MUROS DE ARENA

Hemos llegado a una pequeña ciudad levantada sobre las arenas del desierto. Tras recoger la lámpara de este nivel caminamos hacia la derecha y observamos la presencia de diversas torres y edificios en los que es posible ser atacados por bandidos ocultos en tinajas, tuaregs, escorpiones, plantas carnívoras en sus macetas, camellos y fakires.

Las diversas casas pueden contener interesantes objetos y bonificaciones, pero a nosotros nos interesa llegar al edificio del límite derecho y escalarlo completamente teniendo mucho cuidado con los numerosos escorpiones que vigilan su estructura.

Una vez arriba debemos avanzar hacia la izquierda utilizando para ello numerosas plataformas suspendidas en el aire y pequeños edificios que nos permiten recuperar fuerzas durante un instante. Mucho cuidado con un error en el salto o un impacto con un enemigo, pues una barrera de pinchos pondría un dramático punto final a cualquier tipo de caída.



AMIGA

Desconfiar de la apariencia inofensiva de estos cochecitos de bebe, porque es muy posible que en su interior se halle camuflada alguna desagradable sorpresa.

En el límite izquierdo de esta larga caminata llegaremos a un edificio de gran altura por el que debemos subir utilizando las escaleras situadas en sus laterales mientras somos perseguidos por varios fakires que intentarán hacernos caer en el abismo.

Arriba, rodeada por varios bonus, se encuentra por fin nuestra amada Foxy en el interior de una jaula, moviendo frenéticamente los brazos pidiendo auxilio desconsolada.

Todo el resto del nivel debe recorrerse con la jaula en nuestro poder. Continuamos hacia la derecha saltando sobre nuevas plataformas y, cuando éstas acaben, nos dejaremos caer al suelo. Hemos llegado a un nuevo poblado similar al primero, y como ocurría en el anterior hay numerosos edificios que carecen de interés ya que debemos limitarnos a caminar siempre hacia la derecha hasta encontrar un muro que nos impida seguir avanzando.

Los pasos a realizar ahora son bastante sencillos. En la torre que se encuentra a nuestro lado hay una pelota con la que es posible eliminar al molesto fakir que la vigila. Cogemos la jaula donde se encuentra la prisionera, ascendemos por la torre con ella y, una vez arriba, saltamos a una plataforma móvil que se encuentra a la derecha y supera, en el extremo derecho de su recorrido, el muro de que antes hablábamos. En dicho punto soltamos la jaula para que caiga al suelo y repetimos el proceso con la pelota, si bien en esta ocasión podemos dejarnos caer tranquilamente.

En este momento nos encontramos al otro lado del muro con la pelota en nuestro poder y la jaula de Foxy accesible. Ahora, sobre un suelo húmedo que dificulta nuestros movimientos, seremos atacados por un gigantesco fakir que sólo podremos derrotar mediante repetidos golpes con la pelota.

Finalizado el combate basta con recoger de nuevo la jaula y avanzar hacia la derecha para completar el nivel.

NIVEL 12 : UN FARO DE ESPERANZA

Hemos alcanzado la costa y nos preparamos para volver a casa tras haber cumplido nuestra misión de rescate. Tras recoger la lámpara mágica debemos amontonar varios bidones de gasolina para poder alcanzar una pelota, colocar algunos de esos bidones junto a la ladera de la montaña y subir por ella con la pelota en nuestro poder esquivando las rocas que ruedan por la ladera. Al borde de un gran

acantilado dejamos la pelota y tomamos altura sobre ella para poder alcanzar un faro situado a la derecha.

El faro está protegido por soldados árabes armados con cimitarras, pero aunque sea difícil debemos escalarlo en su totalidad, utilizando los cajones de madera para poder alcanzar plataformas especialmente altas de forma que no nos interesa desperdiciarlos contra los enemigos que se suceden en pantalla.

Una vez arriba utilizamos una alfombre mágica para deslizarnos hacia la derecha. Hemos llegado a una zona de pequeñas plataformas situadas sobre el mar, de modo que saltamos sobre ellas, teniendo mucho cuidado con los peces, hasta llegar a la orilla.

LOS ULTIMOS NIVELES

El nivel 13 tiene como título «Un sueño de tuberías» y transcurre en su totalidad en el interior de un largo oleoducto que transporta el petróleo hasta la refinería. El camino básico es hacia la derecha, pero la inmensa longitud del tubo y lo retorcido de su estructura dificultan considerablemente la orientación en esta zona.

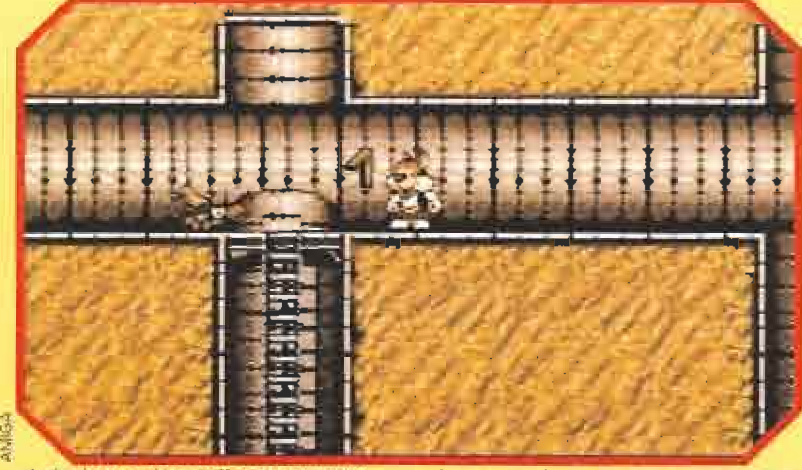
Unos números del uno al cuatro, fácilmente identificables en ciertas partes del trazado, nos pueden ayudar a reconocer el camino correcto ya que precisamente es la sección del número cuatro la que conduce a la salida. Recomendamos que utilicéis las escaleras siempre que os sea posible ya que el fondo de algunas secciones está cubierto de petróleo y una caída descontrolada puede suponer la pérdida instantánea de una vida.

El nivel 14 se llama «Volviendo a casa» y transcurre en los tejados de la ciudad. Se completa siempre hacia la derecha, usando para avanzar las ventanas, las azoteas y los tejados de los diferentes edificios.

Se trata sin embargo de uno de los niveles más difíciles de completar. En numerosos puntos los saltos deben ser calculados con la máxima precisión y en otros es preciso utilizar alfombras mágicas, amontonar sabiamente cajones y trampolines para poder superar obstáculos generalmente en forma de chimeneas e incluso recuperar algunos de los objetos ya utilizados para emplearlos de nuevo más adelante. Dado que las acciones son muy precisas y complejas (y por tanto muy aburridas de explicar) preferimos que seáis vosotros mismos los que sudéis tinta precisamente cuando estamos ya tan cerca del ansiado final.

Un final que llega en el nivel 15 con el título «Recién casados». Carece de acción y se trata únicamente de una escena final en la que la feliz pareja, con la seguridad de hallarse de nuevo en casa, se funde en un romántico abrazo que pone punto final a tan trepidantes aventuras.

P. J. R.



El nivel 13 se desarrolla por completo en un largo oleoducto en el que es realmente fácil perder la orientación, si bien ciertos números nos servirán de ayuda.



- TITUS
- Disponible: ST, AMIGA, PC
- V. Comentada: AMIGA
- ARCADE/VIDEOAVENTURA

Hemos de reconocer que la compañía francesa Titus, especializada en un primer momento en simuladores de motor, nunca destacó por la calidad de sus productos. Han tenido que pasar algunos años hasta producir los primeros arcades, algunos de la calidad de los famosos «Prehistorik» o «Blues Brothers», y poner por fin en nuestras manos un producto realmente destacable. Y ha sido un programa protagonizado por la mascota que siempre ha dado su nombre e imagen a la compañía.

Pese a su nula originalidad, «Titus The Fox» debe ser considerado como un arcade sobresaliente. Destaca ante todo por la gran velocidad que se ha conseguido imprimir al juego en su versión Amiga, tanto que hasta se ha incluido una tecla para ralentizar un poco su frenético desarrollo. Esa velocidad se extiende a los movimientos de los personajes, el detallado control del protagonista y al excelente "scroll" de pantalla. Los gráficos resultan detallados y simpáticos, poseen una estupenda definición y colorido y han sido dotados de un estilo muy especial.

Debemos señalar que se trata de un programa notablemente largo y difícil, lo que garantiza varios días de entretenimiento. No basta con ser muy hábil en el salto, sino que debemos ayudarnos de ciertos objetos para salir de situaciones comprometidas. Por suerte no hay secciones especialmente imposibles de resolver y la dificultad de los primeros niveles se dispara a medida que avanzamos, con lo que la adicción puede alcanzar cotas insospechadas.

P.J.R.



F-117 A

MicroProse parece que se ha empeñado en demostrar que la sabiduría popular de nuestro refranero no lo es tanto. Si de todos es de sobra conocido el dicho de que "segundas partes nunca fueron buenas", los últimos productos de la citada firma norteamericana nos obligan a pensar que el que inventó ese refrán desde luego se refería a otra cosa...

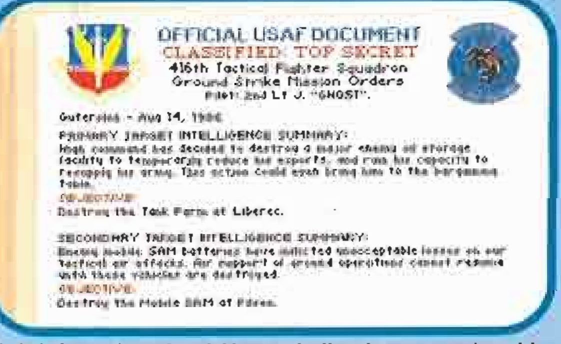
Todo comenzó con el singular «F-15 Strike Eagle II», continuación de «F-15», luego nos dejaron maravillados con «Gunship 2000», sucesor del célebre «Gunship», y ahora nos obliga a "relegar a un segundo plano" el que fue un simulador revolucionario, el «F-19 Stealth Figther» pues nos ofrece su lógica continuación, el «F-117», que es el verdadero "Stealth Fighter", por supuesto, teniendo en cuenta que el F-117 es real y operativo y el otro no.

- MICROPROSE
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**

En las pantallas de presentación del juego podremos apreciar casi como es realmente el cuadro de mandos del F-117.



Unos detallados mapas nos muestran el alcance de los radares y las bases de misiles que puedan darnos problemas.


OFFICIAL USAF DOCUMENT
CLASSIFIED: TOP SECRET
416th Tactical Fighter Squadron
Ground Strike Mission Orders

El "briefing" de cada misión nos indicará nuestros dos objetivos básicos más alguna indicación adicional.


Nada más comenzar a volar nos encontramos con un Mig-29. El blanco se muestra como un cuadro blanco en el HUD.

Antes de entrar directamete en materia, adelantaremos que los simuladores del F-19 y del F-117 son bastante similares en cuanto a manejo, teclas e incluso pantallas. Esto resulta muy beneficioso para quien haya manejado el F-19 con anterioridad, pues se podrá enfrentar rápidamente con este F-117 con apenas una ojeada al manual. En todo caso, evidentemente, el F-117 está muy mejorado en aspectos tan cruciales como los gráficos, los tipos de misiones y sobre todo el realismo, pues como más adelante comentaremos en detalle, MicroProse ha optado por una fórmula con la que, según mi opinión, ha acertado plenamente.

EL MISTERIOSO F-117 A

No estaría de más que antes de pasar a comentar directamente el simulador, habláramos un poco del objeto simulado: el extraño, misterioso, feo y a la vez tan famoso F-117.

El Lockheed F-117 A es un aparato totalmente fuera de lo que hasta ahora se consideraba "normal" en materia aeronaútica. El desarrollo procede del LADC (Lockheed Advanced Development Company), una especie de compañía dentro de la Lockheed que se encarga de los "trabajos especiales", algunos de los cuales, como el del avión que nos ocupa, se realizan en el más absoluto secreto por un gabinete muy especial, el ADP (Advanced Development Project), más conocido como el "Skunk Works" –literalmente el "trabajo mofeta", animal que utilizan como anagrama y mascota–. Como ejemplo diremos que esta parte de Lockheed es la que se encargó del desarrollo de los aviones espías U-2 y SR-71 "Blackbird" y que actualmente trabaja en el desarrollo del YF-22, futuro caza de la USAF.

Volviendo al F-117, se desarrolló con tal secreto que aunque empezó a volar en Junio de 1981, hace apenas cuatro años que se confirmó su existencia.

Se sabe, sin embargo, que estuvo a punto de intervenir en una misión sobre Libia, en la que el objetivo era eliminar al líder Gadaffi, pero que fue vetada a última hora.

Actuó en la invasión de Panamá –al parecer su primera acción real– y se empleó con gran profusión en la Guerra del Golfo, siendo el único aparato aliado que efectuó ataques dentro de la ciudad de Baghdag.

En cuanto a sus características y prestaciones, la mayoría de ellas son meras especulaciones, pues oficialmente, los datos que se han hecho públicos son vagos e imprecisos, como el de su autonomía, que se califica de "ilimitada con reaprovisionamiento en vuelo", que es lo mismo que no decir nada.

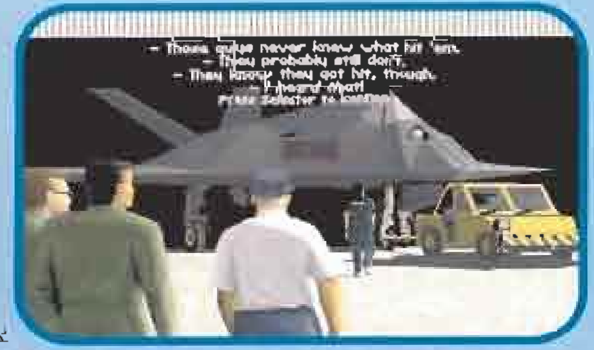
Sobre el por qué de sus formas angulosas, sin partes redondeadas, se dice que ofrecen menos reflejo al radar, pero también se dice que los materiales especiales que lo componen no permiten curvaturas.

Sobre el eco de radar que devuelve, se especula con que es similar a la imagen que daría un pájaro de tamaño medio, y lo que sí es seguro es que su velocidad máxima es subsónica, estando sus motores desprovistos de postcombustión.

El armamento del F-117 es más bien exiguo si lo comparamos con cualquiera de los aparatos convencionales, no dispone de armamento aire-aire (ni cañón ni misiles) y su bodega de bombas sólo tiene capacidad para cargar unas 2 toneladas de armas, operando normalmente con dos bombas planeadoras del tipo GBU-12 "Paveway" guiadas por láser o por TV de 2000 libras de peso cada una.

Con «F-117 A Stealth Fighter» MicroProse afianza su posición como una de las compañías punteras en la realización de simuladores de vuelo para nuestros ordenadores.

Microprose no ha escatimado esfuerzos para hacernos sentir patrióticos pilotos de las U.S. Air Force.


Nuestro avión está siendo reabastecido para volver de nuevo a salir al combate inmediatamente.


El juego permite regular el nivel de dificultad para que incluso los novatos no se estrellen al primer vuelo.


Si terminamos nuestra misión con éxito seremos recompensados con una medalla que muestra nuestro valor.



Ahora tenemos en el punto de mira a un objetivo terrestre. El hexágono rojo indica que el blanco está fijado.



La antigua ciudad de Dresden se muestra ante nuestros ojos en la noche como una colección de luces de colores.



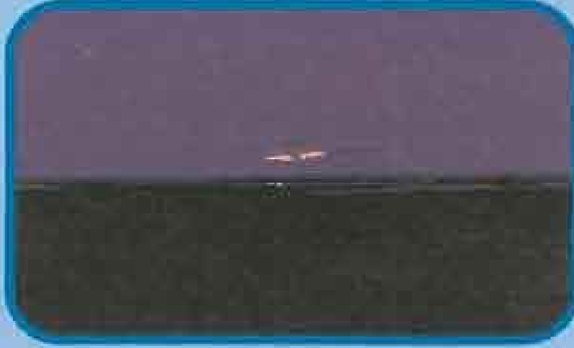




Uno de los más efectivos misiles aire-tierra, un Maverick, acaba de salir de nuestro jet y se dirige hacia el objetivo. Probablemente un radar enemigo.



El FLIR nos indica la ruta exacta y una representación visual de nuestro próximo objetivo.



Un avión radar ruso, el equivalente al AWAC americano, acaba de caer fulminado de un certero disparo.

Quizás este equipamiento parezca poco, pero hay que tener en cuenta la enorme precisión de tiro de este tipo de bombas. Como curiosidad baste decir que durante unas pruebas en las que se usó un camión como blanco, el haz de láser que sirve de guía se enfocó sobre la cabina, y la bomba, tan larga como el ancho del camión !penetró en la cabina por la ventanilla antes de hacer explosión! como se pudo comprobar posteriormente en la filmación de alta velocidad. Por ello se puede casi asegurar que los objetivos serán alcanzados y destruidos.

Este avión que se presentó en público oficialmente en Junio de 1991 –¡diez años después de su primer vuelo!– durante el Salón Aeronaútico de Le Bourget en París, aún mantiene cierto grado de misterio. Mientras que el resto de aviones expuestos eran totalmente accesibles a los periodistas acreditados –prueba de ello es que yo estuve subido en la cabina de un F-14 "TOMCAT" con uno de los pilotos que volaron en la Guerra del Golfo– el F-117 no se podía tocar y estuvo totalmente inaccesible. sólo fue posible verlo en fotos.

EL PROGRAMA



omo casi todos los programas, éste empieza con unas pantallas de presentación que además de ser soberbias están dotadas de una animación muy lograda. Como basta con apretar cualquier tecla para pasar directamente a la simulación, invito a los usuarios del F-117 a que al menos una vez, "pierdan" un poco de tiempo dejando transcurrir estas imágenes iniciales. De verdad que merece la pena, pues además el panel de instrumentos de la cabina que se ve al final, es mucho más realista que el que aparece durante la simulación.

La simulación propiamente dicha comienza con un pequeño examen de identificación de aviones actuales a modo de protección. Estos son fáciles de identificar si se conocen un poco, aunque el mejor modo de superar esta prueba es consultar el manual. Atención que si nos equivocamos en la respuesta sólo lo tendremos acceso a los vuelos de entrenamiento.

Tras el examen y haberle puesto un nombre a nuestro piloto, nos encontramos un cuaderno donde fijaremos las condiciones del vuelo, las características del enemigo y nuestro tipo de avión. Luego llegamos a una sala de nuestra base de operaciones, el Ready Room, desde donde accederemos –sin iconos, con las ya conocidas "zonas activas"– a todas las posibilidades del programa.

Podremos cambiar de teatro de operaciones entre los muchos que se ofrecen, cambiar el tipo de misión, asistir al "briefing" previo a la misión, armar nuestro avión y finalmente ir al hangar y despegar rumbo a los objetivos asignados.

Las misiones a realizar con el F-117 son muy simples y dependen del objetivo principal del ataque, así serán misiones "aire-aire" y misiones de ataque a tierra. Ambos tipos se pueden elegir también como misiones de entrenamiento, pero con realizar un par de ellas al principio considero que es suficiente.

La Guerra del Golfo fue el escenario que demostró la superioridad en batalla real de un avión de combate que es casi técnicamente perfecto. Ahora podremos comprobarlo.

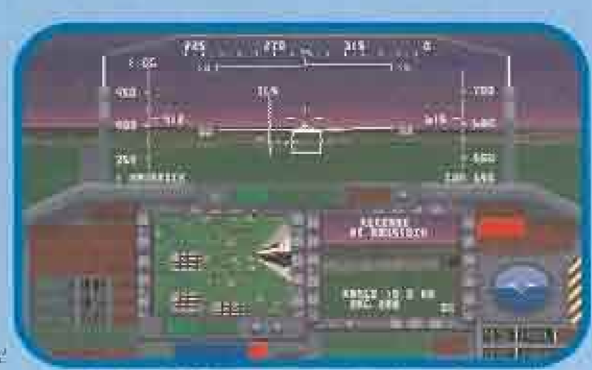
Los radares reales soviéticos se parecen mucho a esta imagen. El radar en el centro y los misiles alrededor.



El ILS está ya conectado y nuestro F-117 comienza a enfilar la pista tras haber cumplido con éxito su misión.



Microprose ha realizado un simulador que posee unos gráficos verdaderamente sensacionales.



Los auténticos F-117 operan, cuando están en Europa, desde la base de Ramstein, Alemania.

LA SIMULACION



n general y como ya hemos adelantado, F-117 supera a su antesesor en todos los aspectos, los gráficos son muy buenos y dan una gran sensación de vuelo real. Además incorpora un buen número de vistas exteriores, espectaculares pero poco realistas, así como varias vistas interiores de los la-

F-117A

EL SIMULADOR DEL "STEALTH FIGHTER" A EXAMEN

terales de la cabina muy convincentes. La simulación de la cabina, aunque mucho mejor que la del F-19, aún sigue siendo uno de sus puntos débiles, pues mantiene ese aspecto frío y artificial de los viejos simuladores. El sonido, como viene siendo habitual, es aceptable con el altavoz del PC, pero parece otro con la tarjeta de sonido.

En cuanto a la simulación del vuelo, MicroProse ha hecho un buen ejercicio de imaginación, pues resulta muy difícil evaluar cómo son las reacciones de un avión tan secreto. Se maneja sin ningún problema y además cuenta con el sistema de navegación inercial (INS) que se ajusta automáticamente al inicio del vuelo, una preocupación menos.

Las armas están bien simuladas y no hay ninguna objeción al respecto, siendo en general muy sencillo el manejo de todas ellas, aunque cada una requiera su técnica especial.

F-117 tiene además algunos detalles muy buenos, como la posibilidad de visualizar la cabina tal y como la vería el piloto, siendo el único simulador que, utilizando esta opción, presenta el HUD (Head Up Display) en su tamaño y posición reales y no ocupando toda la pantalla, aunque francamente así es más cómodo.

Otro buen detalle es la posibilidad de utilizar el FLIR (sensor de infrarrojos) en las cámaras de seguimiento, como son en la realidad. Pero lo mejor de todo es la posibilidad de utilizar dos tipos de F-117, el Lockheed F-117 A y el "MicroProse" F-117. Sin duda es en este aspecto donde MicroProse ha acertado plenamente y ha dado la vuelta al viejo simulador del F-19.

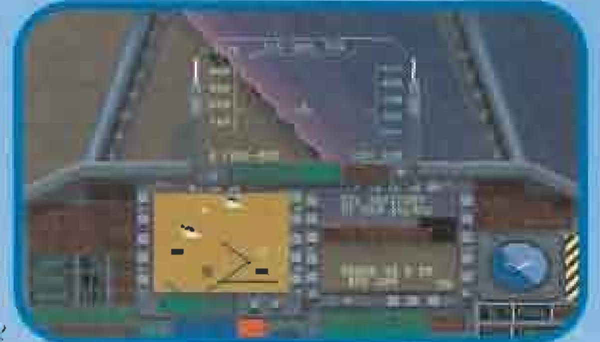
Ni el F-19 tuvo previsto ni el F-117 es capaz de llevar un montón de armas, cañones, etc., pero por otra parte resultaría un poco aburrido jugar con un avión en el que sólo se pueden tirar dos bombas y además el enemigo ni te ve. Solución, se simula el comportamiento del F-117 real, y se inventa un F-117 "a medida" para divertirse con más acción. Perfecto.

LAS LIMITACIONES

Quizás la principal limitación del «F-117» sea parecerse tanto al «F-19». Tal vez si MicroProse se hubiese planteado hacer un simulador totalmente nuevo el resultado habría mejorado, aunque esto son sólo especulaciones mías. Como ya hemos dicho, la cabina, sin entrar en discutir su parecido a la real, carece de esa sensación de realismo que se "palpa" en otras. En cuanto a la detectabilidad y manejo del avión parecen razonables, aunque quizás goza de un exceso de maniobrabilidad para ser un avión no diseñado para el combate aire-aire.

Lo que sí que resulta increíble es que este aparato pueda operar desde portaaviones, pero como el MicroProse F-117, que es el único que lo puede hacer, es una versión imaginaria...

De todas formas, si ponemos el listón en lo más alto, se hechan de menos algunas cosas que hubieran mejorado la simulación, como incluir los encuentros con los aviones cisterna y reaprovisionarse en vuelo, añadir algunas de las misiones históricas y una cámara de cine donde poder revivir las acciones más importantes.



El juego tiene una opción que nos permite observar la pantalla del modo como lo vería el piloto en la realidad.



Podemos ver el paisaje que nos rodea desde cualquier ángulo, tanto dentro como fuera de la cabina.



Antes de despegar tendremos oportunidad de observar a nuestro caza en el hangar mientras es armado.



Hay ocho zonas diferentes de combates donde podemos hacer que se desarrolle nuestra aventura personal.

CONSEJOS DE SIMULACIÓN



La pantalla de armamento nos permite elegir entre diferentes tipos de bombas y misiles.

El manejo del F-117 es relativamente sencillo y además no es demasiado difícil cumplir con éxito las misiones que nos plantea. El enemigo de calidad "green" es realmente malo y no da una, el "regular" no se entera de la mitad de las cosas y está bien para iniciarse. Con el "veteran" ya empezamos a entrar en ambiente y con el "élite" nos divertiremos cuando seamos unos pilotos experimentados. Conviene iniciarse con escenarios sencillos, como Libia, el Golfo Pérsico o la operación "Tormenta del Desierto" para luego pasar a otras zonas "más calientes", como Europa Central, Vietnam o el Cabo Norte en las que demostrar nuestra valía completamente.

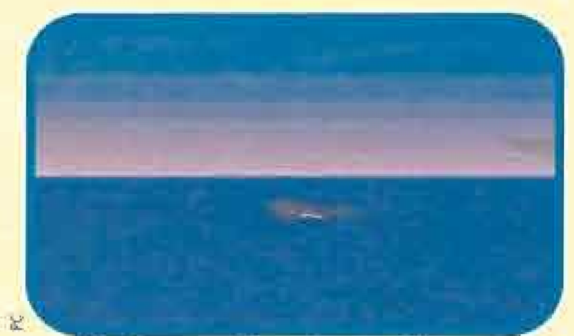
Conviene seleccionar la opcion "sin choques", no por el vuelo, sino por los aterrizajes, que es con diferencia lo más difícil de la simulación (se podía haber incluido una opción de aterrizaje automático como en el F-15 II), y no hay cosa más desagradable que volver de una misión tras haber arrasado al enemigo y darse la torta al intentar aterrizar.

El armamento variará en función de la misión, pero si no nos queremos complicar la vida y acertar siempre, los misiles AGM-65 "Maverick", y las bombas GBU-12 "Paveway" y Mk 20 "Rockeye II" nos solucionarán la papeleta si el objetivo es terrestre, y los misiles "Sidewinder" y "AMRAAM" si se trata de derribar algún avión. De todos modos siempre es interesante probar con las armas disponibles para averiguar cuáles son los resultados de nuestra elección; no siempre acertaremos, pero dicen que la veteranía es un grado.

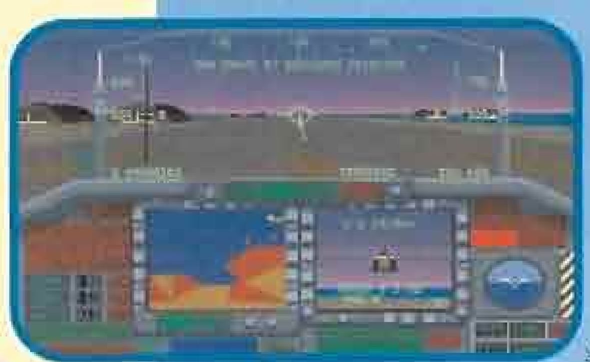
Durante la ruta hacia el objetivo hay que volar bajo y con los gases al 50 o 60%, recordemos que el F-117 es un avión "furtivo", su mejor arma es no dejarse ver. Con enemigos "green" y "regular" no hace falta tomar precauciones para eludir los radares enemigos, pero con el resto hay que estudiar las rutas y enfrentarse con los radares "Doppler" y "pulsantes" con las tácticas apropiadas, tal y como se explica en el manual.

Para evadirnos de los misiles enemigos lo mejor es tratar de ocultarse, pero si aún así nos localizan, actuar con las contramedidas apropiadas (lanzando bengalas contra los misiles infrarrojos y "chaff" contra los de guía radar), no obstante la mejor protección la proporcionan los señuelos (Decoy), pero cuidado, llevamos pocos y su utilización solo es recomendable en situaciones de franco peligro. Si nos quedamos sin elementos de defensa, por daños del enemigo o porque se han terminado, siempre podemos intentar evadirnos del misil enemigo efectuado un giro cerrado, si el misil viene por la cola, o cortando su trayectoria si viene por un lateral. Esto último no es tan fácil, pues hay que maniobrar en el momento justo, cuando tengamos el misil casi encima, pero con un poco de práctica no habrá misil que se nos resista.

Por último mucho cuidado con el combustible, a veces intentar abatir ese caza enemigo que se escapa nos puede costar un disgusto. No hay que perder de vista el indicador de carburante.



El F-117 A tiene esa forma tan especial para hacerle indetectable a los radares enemigos.



Casi todas las misiones más difíciles tienen lugar durante la noche.

NUESTRA OPINION



Este «F-117» de MicroPorse resulta un simulador absolutamente recomendable que mejora en gran medida al antiguo y aclamado «F-19». Además la inclusión de los dos tipos de aviones es un gran acierto que debería sentar precedente en futuros simuladores de vuelo que se enfrenten al dilema de escoger entre el realismo o la diversión. No es un simulador difícil, por lo que nadie se desilusionará en los primeros vuelos, y hará que con un poco de experiencia se salga airoso de las situaciones de simulación más complicadas.

J. F.



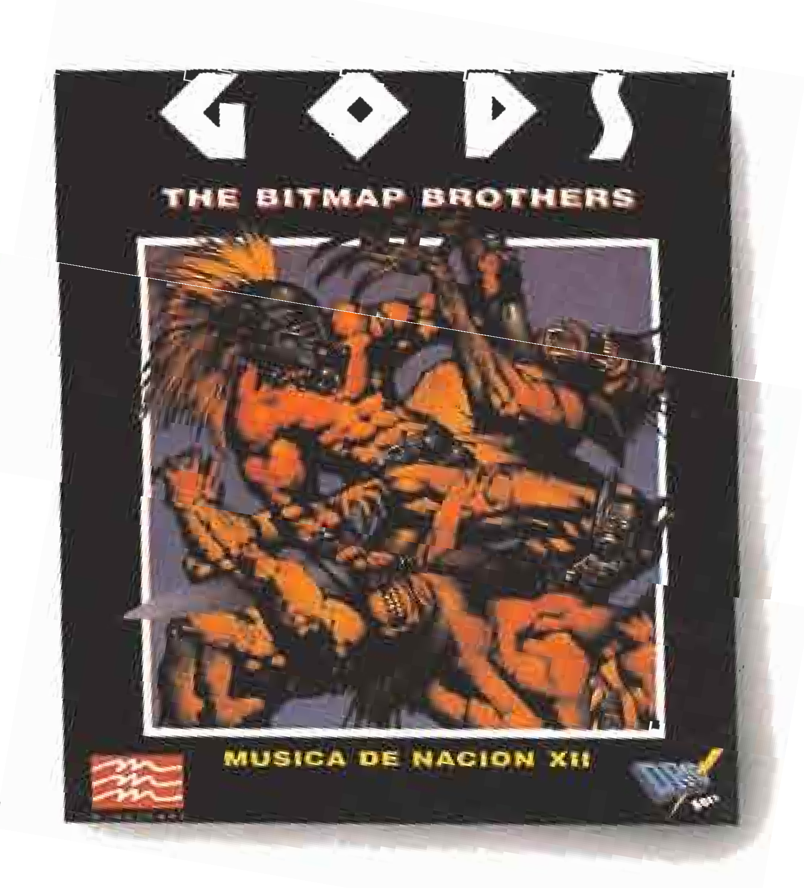


role playin

OBITUS

En una frenética búsqueda de la tierra desconocida exploras bosques laberínticos, minas y complejos subterráneos, recogiendo objetos y comunicándote con extrañas criaturas. Al emerger a la luz del día corres a lo largo de perfectas escenas de acción, eleminando enemigos al mismo tiempo que profundizas en lo desconocido.

Disponible en PC, Amiga y Atari ST

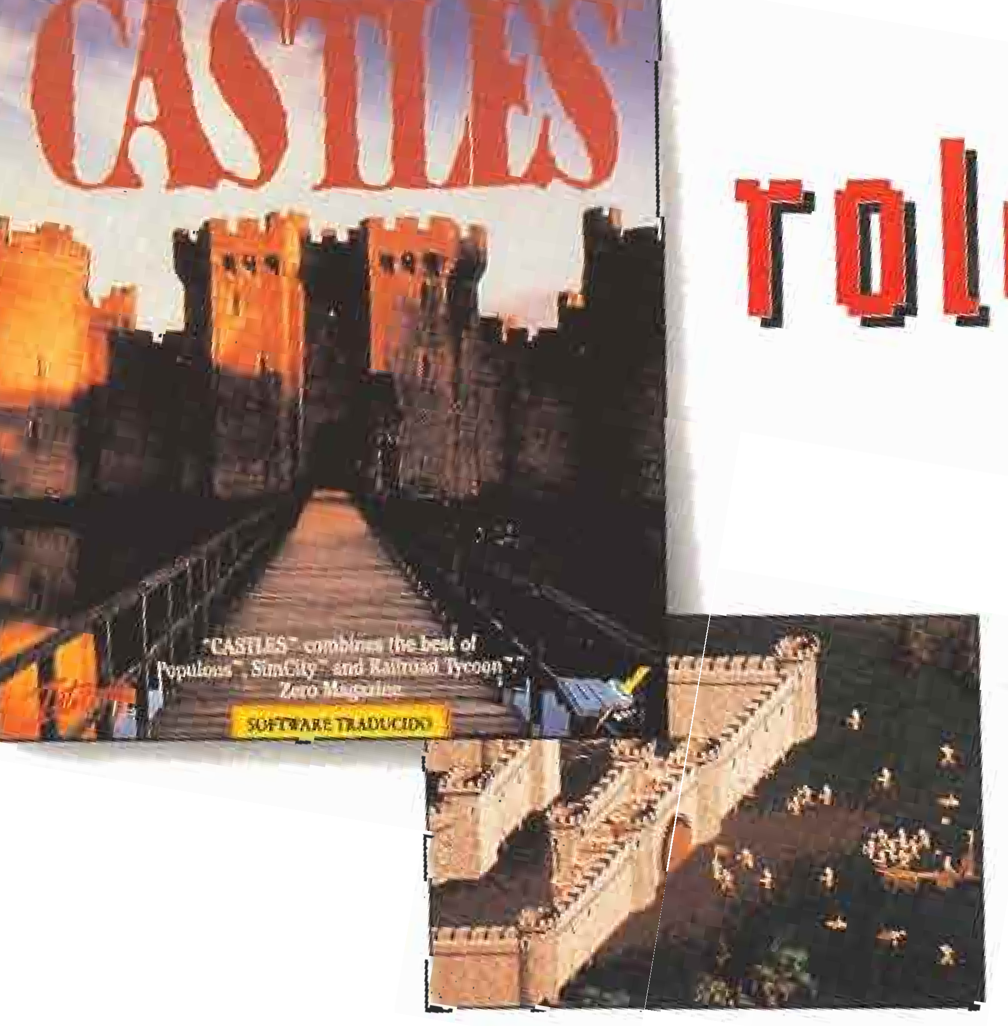


arcades

GODS

Una ciudad legendaria perdida.
Un guerrero invencible buscando su recompensa.
Un desafío establecido por los dioses.
Como Hércules, en la última y más sofisticada aventura-arcade, deberás recorrer las profundidades de una antigua ciudad en tu búsqueda del gran premio de la inmortalidad.
¿Tienes lo que hace falta para ser un Dios?

Disponible en PC, Amiga y Atari.



role playing

CASTLES

Como señor de tu reino, has construído el castillo de tus sueños, te has enfrentado a dragones sedientos de sangre, has estado implicado en brutales traiciones, has enviado tropas a la guerra y has defendido tus tierras contra ejércitos indeseables. Pero tus súbditos siguen sin estar contentos. ¿ No será quizás que no debías haber vertido aceite ardiendo sobre sus cabezas...?

Disponible en PC.



Moratín, 52. 4º drcha. 280 DROSOFT

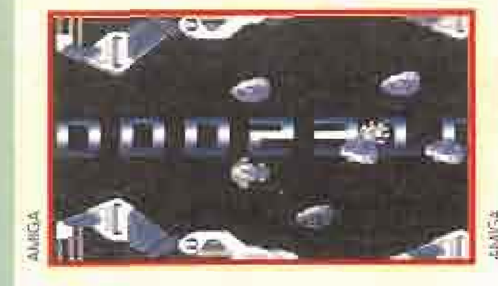
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 — ATARI

```
1      ***************************************************************
2      '*                  CARGADOR ATARI ST PARA                     *
3      '*          LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (TIEMPO INF.)              *
4      '*            BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                    *
5      ***************************************************************
6      '*    ANTES DE EJECUTAR EL PROGRAMA CREAR UNA CARPETA AUTO     *
7      ***************************************************************
10     FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20     Z=3E5:FOR N=Z TO Z+188 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30     POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H10639E THEN ? "DATAS MAL":END
80     ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1):BSAVE"AUTO\LOTUS.PRG",Z,N-Z:END
100    DATA 601A,0000,009E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110    DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,487A,006D,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120    DATA 4E41,3F3C,0002,487A,0050,3F3C,003D,4E41,4879,0006,F1C4,4879
130    DATA 0002,0000,3F00,3F3C,003F,4E41,41FB,FA01,4280,01C8,0000,01C8
140    DATA 0008,01C8,0010,117C,0048,0016,203C,0002,0000,5380,66FC,42B9
150    DATA 0007,4E04,42B9,0007,4E10,4EF9,0006,F1C4,4341,5253,2E52,454C
160    DATA 0050,4F4E,2045,4C20,4449,5343,4F20,4F52,4947,494E,414C,2059
170    DATA 2050,554C,5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000,0000
```

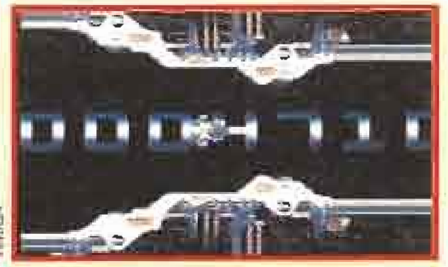
OUT RUN EUROPA — AMSTRAD

```
10 REM Cargador 'Outrun Europa'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 27-1-92
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&A000 TO &A0AD:RE
AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=s
um+byte:NEXT:IF sum<>16717 THEN PRINT"Er
ror en los data!":END
50 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN
 POKE &A061,1
60 INPUT"Creditos infinitos";a$:IF FNn T
HEN POKE &A082,1:POKE &A08B,1:POKE &A094
,1:POKE &A09D,1:POKE &A0A6,1
70 INPUT"Turbos infinitos";a$:IF FNn THE
N POKE &A085,1:POKE &A097,1:POKE &A0A9,1
80 INPUT"Municion infinita";a$:IF FNn TH
EN POKE &A08E,1:POKE &A0A0,1
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 1:CALL &A000
110 DATA CD,37,BD,3E,FF,CD,6B,BC,21,44,A
0,11,0,40,6,D,CD,77,BC,21,70,1,CD,83,BC,
CD,7A,BC,F3,31,6D,1,E,4E,21,94,1,11,80,4
,79,AE,77,23,1B,7A,B3
120 DATA 20,F7,21,A2,1,11,0,70,1,0,4,D5,
ED,B0,21,51,A0,22,9C,70,C9,4F,55,54,52,5
5,4E,20,45,55,52,4F,50,41,21,67,A0,11,40
,0,1,47,0,ED,53,B3,F5
130 DATA ED,B0,AF,32,81,EE,C3,80,F5,3A,0
,20,FE,22,28,13,FE,4,28,18,FE,FE,28,1D,F
E,11,28,22,FE,49,28,27,C3,0,A,AF,32,4B,E
,32,0,14,18,F4,AF,32
140 DATA 69,E,32,AD,19,18,EB,AF,32,69,E,
32,23,14,18,E2,AF,32,69,E,32,B1,19,18,D9
,AF,32,71,E,32,2B,14,18,D0
```


CARDIAX — AMIGA



AMIGA



AMIGA

```
REM ********************************************************************
REM *         CARGADOR 'CARDIAXX' (AMIGA) - TONI VERDU / Feb-1992      *
REM ********************************************************************
DIM C%(163):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H600A
FOR I=0 TO 162:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>113925099& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-4) ";N:IF (N>0) AND (N<5) THEN C%(159)=N-1
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(146)=V-6
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(134)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(140)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'CARDIAXX' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,7,FE00,2D49,2E,303C,106,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,6624,317C,4EF9,8E
DATA 217C,7,FE46,90,303C,3FF,43F9,6,0,12D8,51C8,FFFC,4EF9,6,C,4E75,BD47,4846
DATA 3EB7,BFFC,7506,94,6614,23FC,1B3F,A756,6,1A6,23FC,592A,5938,6,3D4,4EF9,6
DATA 94,33FC,4EF9,2,1DE,23FC,7,FE86,2,1E0,4EF9,2,0,31FC,4EF9,53E,21FC,7,FE98
DATA 540,4EF8,400,6704,4EF8,4E4,23FC,7,FEB4,1,861A,13FC,DF,3,C755,4EF8,26CC
DATA 21FC,7,FEC6,1E86,11FC,7F,2B07,4EF8,1C00,11FC,7F,6749,11FC,4A,5BF6,31FC
DATA 50F9,587A,31FC,4A81,408A,31FC,6004,40C4,31FC,4E71,6E88,31FC,4EB9,2696
DATA 21FC,7,FEFC,2698,4EF8,1E92,13FC,0,1,65F9,4E75
```

RODLAND — COMMODORE



ATARI

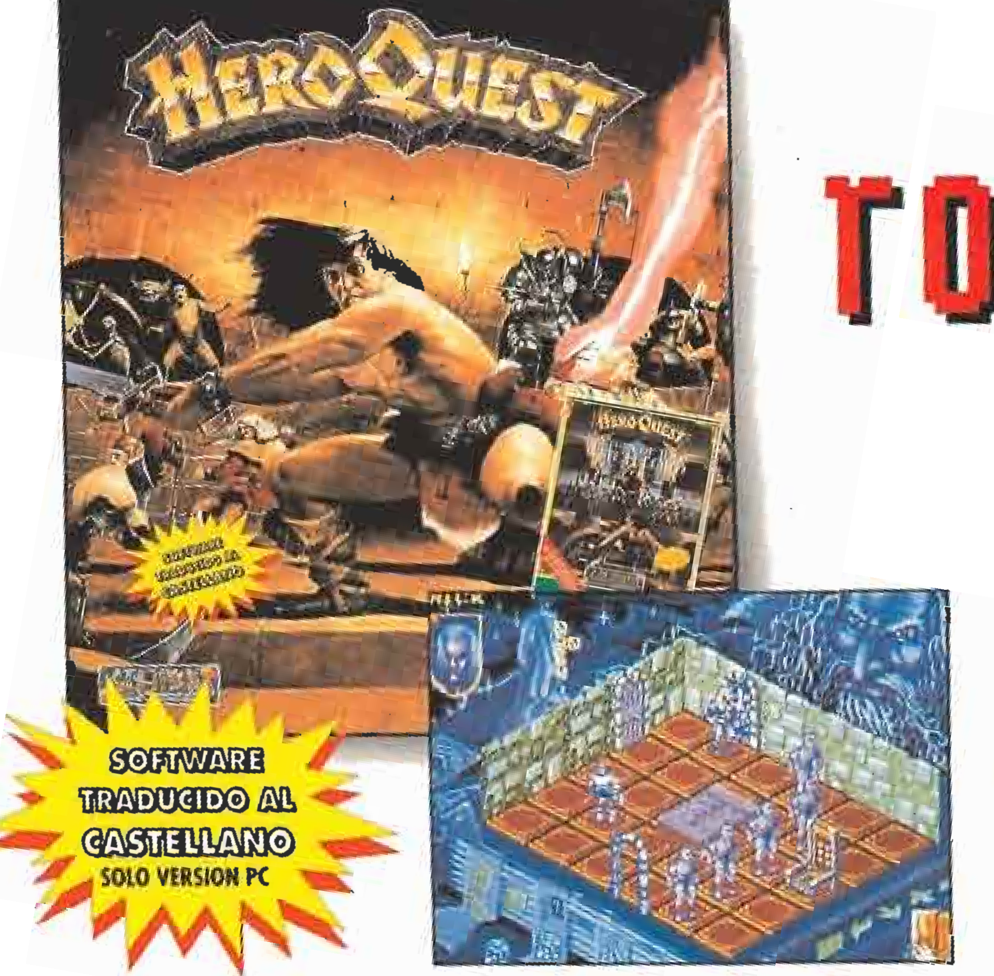


ATARI



ATARI

```
1 REM********************************
2 REM*                               *
3 REM*    RODLAND    COMMODORE 64    *
4 REM*      JOSE DOS SANTOS   5/1/92 *
5 REM*                               *
6 REM********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=52992TO53088:READA:POKEN,A:S=S+
A:NEXT
9 IFS<>11071THENPRINT"ERROR EN  DATAS"
:END
10 INPUT"CREDITOS INFINITOS (S/N)";A$:
IFA$="N"THENPOKE53071,173
11 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
12 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN12
13 POKE816,00:POKE817,207:POKE2050,0:L
OAD
14 DATA32,165,244,169,74,141,128,8,169
,149,141,129,8,76,20,8,169
15 DATA29,141,209,229,169,207,141,210,
229,76,0,228,169,42,141,254,9
16 DATA169,207,141,255,9,76,65,8,169,5
5,141,123,72,169,207,141,124
17 DATA72,76,8,72,169,68,141,32,5,169,
207,141,33,5,76,250,4
18 DATA169,169,141,133,9,169,173,141,1
34,9,169,141,141,135,9,169,27
19 DATA141,136,9,169,96,141,137,9,76,6
5,8,74,68,83
```



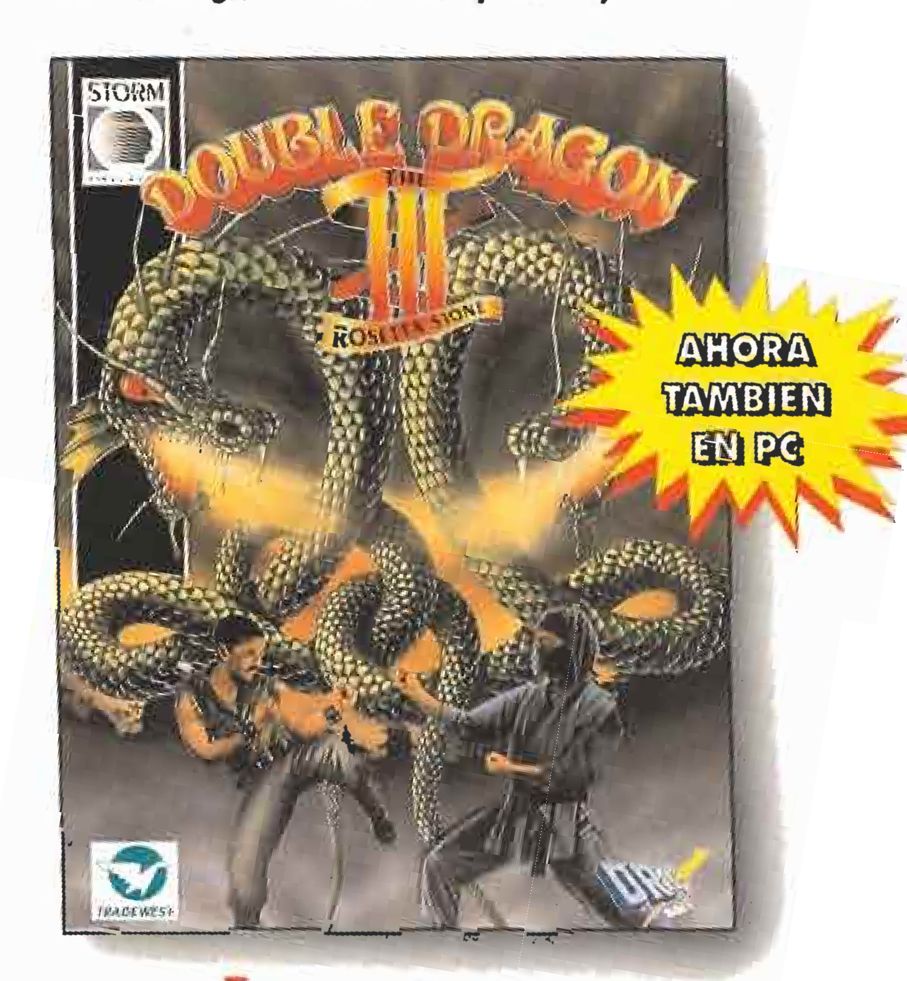
role playing

HEROQUEST

Heroquest, el juego de role más vendido, se ha convertido ahora en un adictivo juego de aventura y fantasía para tu ordenador.
Acepta el reto de convertirte en un héroe y entra en el reino subterráneo del diabólico mago Morcar. Pero ten cuidado, los sucios túneles contienen muchos y terribles peligros.

HEROQUEST ¡Ahora también en PC! (Incluye además Return of The Witch Lord)

Disponible en PC, Amiga, Atari ST C64, Spectrum y Amstrad.

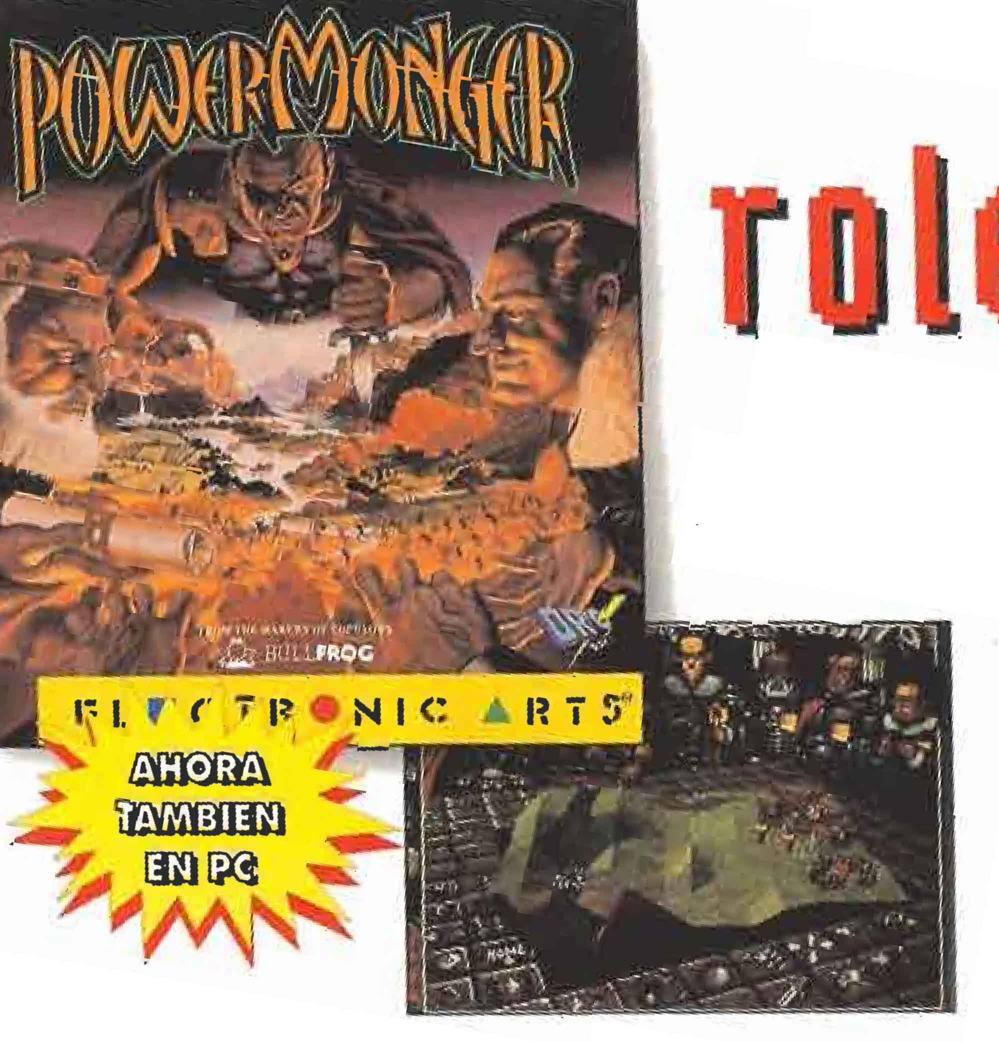


arcades

DOUBLE DRAGON III

¡ LOS DUROS AHORA LO SON MAS!
Sólo los que dominen con suprema maestría las artes marciales de la lucha, sobrevivirán en Double Dragon III. Equipado con nunchakus, granadas, puños de pinchos y espadas, deberás superar con éxito cinco peligrosas misiones. Si sobrevives al desafío, mantendrás tu honor y descubrirás la verdad de la Piedra Rosetta. Si no lo logras ... sólo tú tendrás la culpa.

Disponible en PC, Amiga, Atari ST Spectrum y Amstrad.



role playing

POWERMONGER

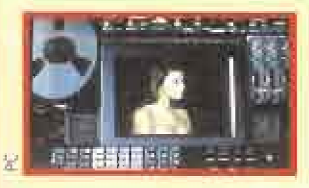
UNE LAS TIERRAS ANTES QUE LOS DEMAS POWERMONGERS
En este adictivo juego de estrategia, el jugador es el líder de una tribu invasora. Su objetivo es conquistar la tierra utilizando la fuerza e inventiva.
Hasta tres oponentes humanos o computadorizados pueden tener el mismo objetivo.

Disponible en PC, Amiga y Atari ST



Moratín, 52, 4º drch

CRIME WAVE — ATARI





```
1     '**********************************************************
2     '*                 CARGADOR ATARI ST PARA                 *
3     '*                       CRIME WAVE                       *
4     '*             BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM              *
5     '**********************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+202 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H13461D THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDAS INFINITAS   (s/n) "::D=132:P=&H6002:GOSUB 90
50    ? "MUNICION INFINITA (s/n) "::D=136:P=&H6006:GOSUB 90
80    ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1): BSAVE "CRIME.PRG",Z,N-Z:END
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 601A,0000,00AC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680
120   DATA 0000,0200,2200,D28D,0681,FFFF,FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
130   DATA 3F3C,004A,4E41,487A,004F,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41,4FEF
140   DATA 0014,487A,002E,487A,002A,487A,0028,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41
150   DATA 5040,2A40,2C55,203C,4E71,4E71,2D40,2A20,3D40,2784,3D40,2878
160   DATA 4ED6,0000,4155,544F,5C2A,2E50,5247,0050,4F4E,2045,4C20,4449
170   DATA 5343,4F20,4F52,4947,494E,414C,2059,2050,554C,5341,2055,4E41
180   DATA 2054,4543,4C41,0090,0000,0000
```

NEBULUS 2 — AMIGA




```
REM **********************************************************************
REM * CARGADOR 'NEBULUS 2' (AMIGA - 1 Mega minimo) - TONI VERDU / Dic-1991 *
REM **********************************************************************
DIM C%(204):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002:P=&H7000
FOR I=0 TO 203:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>-11557528l& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-17) ";N:IF (N>0) AND (N<18) THEN C%(76)=P+(N-1)*2
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(91)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(96)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(98)=V+16
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'NEBULUS 2 (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
PRINT "Pulsa la tecla F10 en cualquier momento para recargar las armas !!"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C;PRINT:PRINT
PRINT "Lo siento, pero con solo 512K de RAM el cargador no puede funcionar."
DATA 48E7,FFFE,2C78,4,41FA,5A,226E,142,2269,18,203C,0,134,93C0,83FC,8,0,6B3A
DATA 45FA,68,2209,D392,2D49,2E,5340,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281,D258
DATA 51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,60FE,4CDF,7FFF,4E75
DATA 41FA,E,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,CA9,5,0,28,661A,33FC,4EF9,5
DATA 1060,23FC,0,3C,5,1062,33FC,7000,5,88A,4E75,48E7,FFFE,3038,732,5340,800
DATA 0,6632,41FA,46,6138,10BC,60,41FA,5C,612E,10BC,4A,41FA,72,6124,10BC,6
DATA 41FA,88,611A,30BC,4E75,41FA,9E,6110,30BC,59FF,4CDF,7FFF,4EB8,2006,4EF8
DATA 1286,7200,3230,0,2041,4E75,C916,CA1E,C91C,C9CA,C96C,CA14,C480,C552,C864
DATA C91E,C96E,CA16,C834,C8F0,C922,C9D8,9802,99A8,9808,9954,9858,99A0,94EA
DATA 9632,9880,99CC,988E,99D6,9840,999C,980E,9964,83DF,855F,83E5,850B,8435
DATA 8557,80C7,81E9,845D,8583,846B,858D,841D,8553,83EB,851B,8C1A,8DFA,8C20
DATA 8DA6,8C70,8DF2,8902,8A84,8C98,8E1E,8CA6,8E28,8C58,8DEE,8C26,8DB6,4D4C
DATA 4DE2,4D44,4DA2,4D42,4D98,4CFA,4D54,4D42,4DA0,4D60,4DB6,4D62,4DC0,4D64
DATA 4DC2
```


HAMMER BOY — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL HAMMER BOY (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 10223 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cham.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CHAM.COM, cárgalo antes del HAMMER
 BOY para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB421E558BEC8E5E06813E8020FEC87506C706802090"
150 DATA "90813EC91FFE0F750CC706C91F9090C706CB1F90905D"
160 DATA "1FEA000000004361726761204B414D4D4552424F590A"
170 DATA "0D24FAB80000BED88B1E40008B0E4200B80201A34000"
180 DATA "8C0E42000E1F891E2E01890E3001FBB409BA3201CD21"
190 DATA "BA3201CD270000000000000000000000000000000000"
```

SHADOW DANCER — ATARI

```
1     '**********************************************************
2     '*                 CARGADOR ATARI ST PARA                 *
3     '*                      SHADOW DANCER                     *
4     '*             BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM              *
5     '**********************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+280 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H1d5C32 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDAS INFINITAS ?   (S/N)          "::D=150:P=&H6012:GOSUB 90
50    ? "MAGIA INFINITA ?    (S/N)          "::D=170:P=&H600A:GOSUB 90
60    ? "TIEMPO INFINITO ?   (S/N)          "::D=182:P=&H600A:GOSUB 90
70    ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1):BSAVE "SHADOW.PRG",3E5,N-3E5
80    ? "Ok.":A$=INPUT$(1):END
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
91    ? A$:RETURN
100   DATA 601A,0000,00FA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,487A,00C4,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120   DATA 4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267
130   DATA 42A7,2F3C,0000,0500,3F3C,0008,4E4E,41FA,0012,43FB,0140,7050
140   DATA 22D8,51C8,FFFC,4EF8,0140,21FC,0006,FF9B,0432,31FC,4E75,0544
150   DATA 4EB8,0500,33FC,0166,0007,0030,5279,0007,001C,4EF9,0007,0000
160   DATA 203C,4E71,4E71,23C6,0002,3FBC,33C6,0002,3F90,33FC,6000,0002
170   DATA 3F92,23C6,0002,77B2,33C6,0002,77B6,23C6,0002,7F6C,33C6,0002
180   DATA 7F70,41F9,0001,FC00,43F9,0000,FC00,303C,4000,22D8,51C8,FFFC
190   DATA 46FC,2300,4239,00FF,FA1D,4EF9,0000,FC00,2A18,451B,7750,4F4E
200   DATA 2045,4C20,4449,5343,4F20,4F52,4947,494E,414C,2059,2050,554C
210   DATA 5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000,0000
```

ELVIRA THE ARCADE GAME — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL ELVIRA (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 10701 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"celvi.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CELVI.COM, cárgalo antes del ELVIRA
 para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB451E558BEC8E5E06813E951AFF0E750CC706951A90"
150 DATA "90C706971A9090813EA71AFF0E750CC706A71A9090C7"
160 DATA "06A91A90905D1FEA000000004361726761204540C5649"
170 DATA "52410A0D24FAB80000BED88B1E84008B0E8600B80201"
180 DATA "A384008C0E86000E1F891E3401890E3601FBB409BA38"
190 DATA "01CD21BA3801CD27000000000000000000000000000000"
```

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PARO*draw*™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS





PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.

Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)*

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envio incluidos)*

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:

☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito VISA n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Contra reembolso.

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

PORQUE SOÑAR NO CUESTA DINERO

LOS SENCILLOS

Hubo una época en que calificar una música como "fresca" suponía un piropo, igual que en otra la palabra clave era "auténtico". Con la reiteración, tales denominaciones dejaron de significar algo, ya que lo mismo se podía aplicar a Camarón que a Julio Iglesias, a Paloma San Basilio que a los Ramones, a Hombres G que a Bruce Springsteen. ¡Y todos tan contentos porque eran muy "frescos" y "auténticos"! Por eso, tales vocablos, por lo menos a quien esto escribe, le provocan repelús y malos pensamientos e intenciones. Sin embargo, no puedo resistir la tentación y el nombre de Los Sencillos, por generación espontánea, saca las palabras "auténtico" y "fresco" de la máquina de escribir.

Y es que ver a Miky, el cantante, pasearse por un escenario es "auténtico". Y es que la gracia y el salero de los temas de Los Secillos es "fresco". El jovencísimo quinteto catalán, con sólo dos Lps en el mercado («De placer» y «En casa de nadie»), con su pasión por la música de los sesenta, con su desparpajo y falta de pudor es un cóctel explosivo. Ellos son así porque, como dicen en la contraportada de su segundo Lp, «soñar no cuesta nada». Contra ese amigo pretencioso, el pitagorín que todo lo sabe, el músico que en cada nota ve la «Novena» de Beethoven, el político a quien no se entiende lo que dice, el ombligo del mundo y el filósofo explicando el origen del universo, no hay nada como unas buenas sesiones de Los Sencillos.

UNA PESADILLA LLAMADA FUTURO

«FREEJACK (SIN IDENTIDAD)»

En el futuro, las computadoras podrán trasladar los conocimientos de una mente humana a otro cuerpo. Es, si Dios no lo remedia, algo muy parecido al viejo sueño de la inmortalidad. ¿Inquietante? Puede, pero es sólo un aspecto más de la vida en la Tierra en el año 2009, sólo dos después de la guerra Pepsi-Cola, según la película «Freejack (Sin identidad)»: los poderosos son más poderosos que nunca y los oprimidos gastan sus ingresos en macrodiscotecas, casi no hay coches y los que existen parecen reactores, y hay unos tipos, los "freejacks", que quieren escapar de su destino como sea, si McCandless y sus mercenarios no lo remedian.

Para trasladar al cine la novela de ciencia ficción de mismo título escrita por Robert Sheckley, el director australiano Geoff Murphy ha contado con un presupuesto de más de 40 millones de dólares. Esta cantidad era imprescindible para lograr unos efectos especiales tan espectaculares como los de este filme. ¡Las viejas películas artesanas de ciencia-ficción, donde se sustituía con oficio e imaginación lo que no se veía, han pasado a la historia!

Fundamental ha sido también la elección de los actores. Para encandilar a las nenas, «Freejack» cuenta con Emilio Estevez («Arma joven», «Jóvenes intrépidos») que encarna al corredor de coches Alex Furlong, proyectado al futuro unos segundos antes de estrellarse durante una carrera. El se convertirá en un "freejack" para satisfacer los deseos de inmortalidad del poderoso presidente de McCandless Corporation, representado por Anthony Hopkins, que como en «El silencio de los corderos» vuelve a ser un malo inmejorable. Cuando Alex se escapa de las manos de este personaje, "morritos" Mick Jagger, en esta ocasión un mercenario sádico e irónico, se encargará de perseguirle. Y para que no falte de nada, en el papel de la chica que ayuda a Alex está Rene Russo, una antigua modelo de curvas tan estructuradas como habitualmente están las de las modelos.



Resumiendo: «Freejack» es una ensalada en donde se juntan unos cuantos mitos modernos como Hitchcock, «Alien», Frankestein, Asimov y Ray Bradbury.



CUANDO LA VIDA ES UN BOLERO

«LOS REYES DEL MAMBO TOCAN CANCIONES DE AMOR»

En Estados Unidos está de moda lo latino, aunque sólo sea porque hay muchos. Al "país de las oportunidades" han emigrado cubanos, puertorriqueños, mejicanos, salvadoreños...en busca de una tierra donde sobrevivir y con ellos se han llevado su cultura, y muy especialmente, su música. En ciudades como Nueva York, los blancos la han bautizado como salsa. Son ritmos vibrantes, apasionados y calientes, detrás de los cuales se esconden sueños, historias, amores, desamores y realidades duras y oscuras.

De todo esto habla «Los Reyes del Mambo tocan canciones de amor», una película dirigida por Arne Glimcher y narrada a golpe de mambo y de bolero, basada en la novela del mismo título escrita por César Hijuelos, que fue galardonada en su día con un Pulitzer.



La acción de la película transcurre a principios de los 50, cuando Estados Unidos se rinde al cadencioso son del mambo (como en los 80 al marchoso de "La Bamba" y en los 90 al dominicano Juan Luis Guerra). De día, los protagonistas sobreviven como pueden en una tierra que al fin y al cabo no es la suya, y de noche sueñan y se embriagan a ritmo de bolero inmersos en sus raíces culturales y sociales. En el reparto está el español Antonio Banderas "haciendo sus américas" y encarnando a un solitario e introvertido Nestor enamorado de una mujer que conoció en La Habana que, como en cualquier buen bolero, pasa de él. Armad Assante es el líder del conjunto Los Reyes del Mambo, César Castillo, y según él, el mejor seductor de la tierra.

Cathy Moriarty es una vendedora de tabaco. Maruschka Detmers, la esposa de Néstor, cuyo sueño es convertirse en profesora. Tito Puente es él mismo y Celia Cruz la propietaria de un club. De ellos trata «Los reyes del mambo tocan canciones de amor». Lógicamente, el disco con su banda sonora también es recomendable y es el debut como cantante de Antonio Banderas.

MUSICA SOBRE LA ALEGRIA DE VIVIR

RICO



Empecemos haciendo historia por aquello de los lectores despistados y/o más jovenes. Cuando en Madrid se hablaba de la "movida", Nacha Pop era uno de sus grupos predilectos. Con el paso del tiempo, sus integrantes se separaron. Antonio Vega se lo montó en solitario con canciones intimistas y, en general, de aire tristón. Su primo Nacho García Vega y Carlos Brooking se juntaron con Fernando Illán y crearon Rico. Estos apostaron por unos sonidos más vitalistas y bailables, marcados por la alegría. Editaron su primer Lp y, recientemente, apareció el segundo, «Vamos a casa».

Lógicamente, hay diferencias entre los dos álbumes de Rico, pero ambos están unidos por el camino elegido tras la escisión. Rico son pequeñas situaciones simples de la vida cotidiana cantadas, simplicidad y buenas vibraciones. Amores, desencuentros y pasiones que ocurren todos los días en Madrid –allí viven ellos, pero sucede lo mismo en cualquier ciudad española– sin mayor trascendencia, sin "comeduras de tarro" y con mucha ironía. Puede primar musicalmente la complejidad (como en el primer disco) o la naturalidad (como en el segundo), el sentimiento bailable o, la agudeza de las guitarras, la melodía bonita o el ritmo pegadizo, pero siempre con marcha, energía, diversión, y alegría.

Rico parecen decirnos que la vida es movimiento, que las penas se sobrellevan mejor en el bullicio de la calle, que cuatro paredes solitarias son para dormir y que la lluvia es para mojarse, no para ver como se calan otros detrás de los cristales de tu casa.

ANTE TODO MUCHA CALMA

SINIESTRO TOTAL

Cuando la compañía aseguradora del coche en que viajaba el grupo Mari Cruz Soriano y los que afinan el piano dijo que aquello era un siniestro total no sabía que iba a hacer historia en el pop español. "Aquello" fue hace diez años y para celebrarlo sin las penalidades que supone trabajar durante horas en un estudio de grabación, los gallegos lo han celebrado con un doble Lp en directo titulado «Ante todo mucha calma». Treinta temas tocados sin respiro por Siniestro Total. Lo más bello y granado de su repertorio: desde «Bailaré sobre tu tumba» a «Más vale ser punkie que maricón de playa», desde «Opera tu fimosis» a «Me pica un huevo», sin olvidar joyas clásicas del pop patrio como «Ayatollah», «Te quiero/hoy voy a asesinarte», «Vamos muy bien» «Al fondo a la derecha», «Camino de la cama» o «Pueblos del mundo, extinguios».



La verdad es que han corrido muchas horas de gamberradas en el grupo gallego desde sus principios hasta ahora. Tantas que muchos de los que pasaron por esta formación la abandonaron (desde German Coppini a Alberto Torrado). Entremedias han quedado discos como «¿Cuándo se come aquí?», «El regreso», «Menos mal que nos queda Portugal», «Bailaré sobre tu tumba», «De hoy no pasa», «Me gusta como andas» o «En beneficio de todos». Para terminar explicando su filosofía musical, nada mejor que copiar una vieja declaración a la prensa que ahora reproduce con orgullo su actual compañía discográfica: «Estamos dispuestos a ser parte de la economía establecida pero no de la cultura establecida. El único reconocimiento que queremos es del sexo femenino. Eso es lo tangible y luego que nos inviten a copas».

UNAS RELACIONES... MUY TURBULENTAS

«EL PRINCIPE DE LAS MAREAS»



Dada la personalidad de Barbra Streisand, no podía ser de otra forma. Ella produce, dirige y encarna a la psiquiatra neoyorkina Susan Lowenstein en «El príncipe de las mareas», y no hace de Tom Wingo (Nick Nolte) porque no da el tipo y..., no nos engañemos, quedaría fea. La única mujer ganadora de "Oscar", "Tony", "Emmy", "Grammy" y "Golden Globe" es la versión femenina de Woody Allen pero con mucho más pelo, menos conocimientos de clarinete e idéntica omnipresencia en sus films. En esta ocasión se ha atrevido a adaptar al lenguaje cinematográfico una novela de Pat Conroy, best-seller en USA, plagada de relaciones turbulentas; algo así, salvando las distancias, como un «Lo que el viento se llevó» de andar por casa sin la magia del Gable y la Leigh.

En «El príncipe de las mareas» la Streisand es una psiquiatra casada con un tipo machista y prepotente. Nick Kolte (el guapo de "Hombre Rico, hombre pobre" de la tele pero también actor habitual de Scorsese) un profesor de inglés y entrenador de fútbol, con una hermana gemela poetisa que se suicidó y otra viva pero también bastante "tronada". Ella y él se conocen, bucean en su pasado y presente, se enamoran y, como es obvio, alivian, consuelan y liberan una buena colección de traumas infantiles, adolescentes, juveniles, adultos y, casi, casi de la vejez. Para que la tormenta sea completa, los puntos de vista de uno y otro sobre cualquier cosa, desde la filosofía hasta la gastronomía, son tan opuestos como los de Georges Bush y Sadam Husein.



Y por si el sufrido espectador no tiene bastante, aparece una colección de secundarios con sus "cocazos" particulares, como Lila Wingo (Kate Nelligan) empeñada en salvar el honor del clan a cualquier precio, un vecino extravagante (George Carlin), algún niño y adolescente que está pa'llá, un padre dominante (Brad Sullivan)...

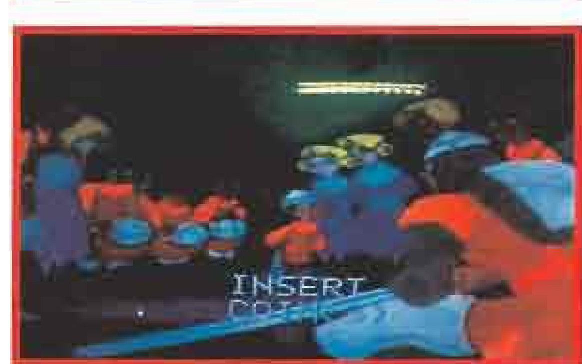
Lo dicho, unas relaciones entre los personajes de lo más turbulentas para los incondicionales de los "culebrones" modernos.



DRAGON'S LAIR II

Más logrado que el original





Dicen que "segundas partes nunca fueron buenas". Si nos tomáramos al pie de la letra tan reiterado chascarrillo, ver instalado en un salón recreativo el «Dragon's Lair II» de Leland, –difícilmente por su tamaño podrá colocarse en ningún otro sitio– sólo podría provocarnos un "ataque de caspa". Y seríamos absolutamente injustos.

Es verdad que todas las empresas –quién esté libre de pecado que tire la primera piedra– acostumbran a sacar de prisa y corriendo secuelas de sus juegos de éxito de una manera rutinaria y sin aportar, en la gran mayoría de las ocasiones, nada nuevo, deseosas de exprimir hasta el agotamiento por extinción el "gancho" de originales imaginativos y atractivos. Sin embargo, éste no es el caso que hoy nos ocupa. «Dragon's Lair II» es muy superior a la primera aventura de la saga.

Respuesta instantánea

En su día, las andanzas del caballero Dirk resultaban muy llamativas por la novedad que representaba el disco-laser. El jugador podía participar en una película de dibujos animados, lo que constituía una auténtica revolución. Sin embargo, el sistema estaba todavía en pañales y presentaba demasiadas deficiencias una vez pasado el efecto sorpresa y asimilada como normal su espectacularidad.

En el «Dragon's Lair II» hay una diferencia fundamental con respecto a la primera parte que lo mejora sustancialmente: el procesador de imágenes es más rápido y permite una respuesta instantánea del caballero a las órdenes que con los mandos le transmite el jugador.

El manejo es sencillo, una palanca para mover al caballero y un botón para manejar la espada. El resto lo pone el disco-láser y sus posibilidades tecnológicas: un sonido digital excelente y una resolución de pantalla hasta un sesenta por ciento mejor que en las televisiones normales. Quien sueñe con protagonizar una película de dibujos animados ya no debe meterse en el "cine de las sábanas blancas".

Imaginación heredada de Walt Disney

Don Bluth es el creador de los personajes de animación de este juego. Antiguo empleado de la compañía Disney, independizado después y conocido sobre todo, por su trabajo en la película «Todos los perros van al cielo», ha heredado de la clásica factoría bastantes de los elementos básicos de sus creaciones: técnicas de animación, trazo de los personajes e imaginación a la hora de crear situaciones. Estas características se trasladan al «Dragon's Lair II» como no podía ser de otra forma.

El punto de partida argumental es típico y tópico, tan lejano como las novelas de caballerías que inspiraron el Quijote de Cervantes, tan común como cualquier superproducción de Hollywood ambientada en la Edad Media y tan cándido como un cuento de los hermanos Grimm: el caballero Dirk debe rescatar a la princesa que le sorbe el seso, de quien está enamorado tan perdidamente como Romeo de Julieta. Para conseguirlo cuenta con su habilidad, su espada y, lo más atractivo del argumento del juego, una máquina del tiempo.

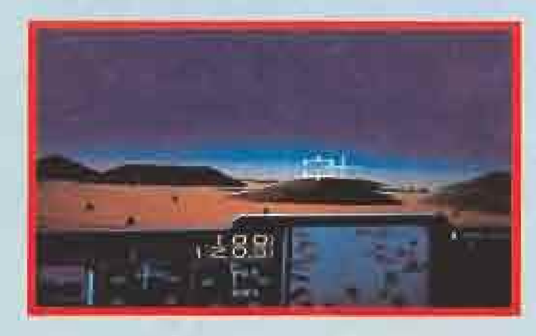
Gracias a este artilugio, el galán enamorado puede trasladarse y correr aventuras en lugares como la Viena de Mozart, ser molestado en el cielo por unos angelitos un tanto peculiares o traspasar el espejo de Alicia y cruzarse en el camino de algunos de los alucinantes y descabellados personajes del País de las Maravillas. Tras un poco de práctica –no es excesivamente difícil dominar el «Dragon's Lair II»– tu también podrás rescatar a tu princesa favorita.

S.E.A.

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.

STEEL TALONS

El helicóptero estrella de la aviación USA




Atari ha puesto toda la carne en el asador a la hora de diseñar y fabricar el «Steel Talons», un simulador de helicóptero apabullante y espectacular.

Dicen que esta máquina voladora es el equivalente en las Fuerzas Aéreas de Estados Unidos al avión conocido como «Top Gun», gracias al éxito comercial de alguna película que todavía circula por ahí en los vídeo clubs. Lo que es indudable, al margen de las polémicas capacidades para matar de estos artilugios, es que el «Steel Talons» ha nacido con vocación de hacer sentir al jugador que realmente pilota un helicóptero y en este terreno se supone que la tarea ha sido coronada por el éxito –por razones obvias y evidentes quien esto escribe sólo lo hace de oídas–. No siempre es fácil discernir dónde empieza la publicidad interesada y dónde termina la realidad objetiva de los hechos, pero parece que las citadas Fuerzas Aéreas de Estados Unidos consideran que el simulador está muy conseguido.

Casi la cabina de un helicóptero real

Son variadas las posibilidades que ofrece este «Steel Talons». Antes de comenzar la partida permite escoger entre uno o dos jugadores frente a la máquina y uno contra otro, a gusto del consumidor.

Una vez dentro de la cabina y, lógicamente, previo deslizamiento de monedas por la ranura si no hay "enchufe" con el encargado, hay que optar entre cuatro misiones diferentes, siendo conveniente para el principiante empezar en la pista de entrenamiento para irse familiarizando con los mandos y las características del simulador.

Ya en posición, sentado y listo para despegar, no hay que perder de vista los mandos para manejar el helicóptero, bastante numerosos por aquello de reproducir a la máquina auténtica –el pedal a los pies para el rotor, la palanca de la izquierda para subir o bajar la numeración del altímetro a voluntad, el botón de pilotaje real para que la ayuda del "piloto automático" no facilite las cosas o el mando de manejo del helicóptero propiamente dicho, entre otros–.

Destaca también una especie de "efecto zoom" que permite una doble visión en la pantalla: o las andanzas del aparato en el aire o desde el interior de la cabina, casi como si estuviéramos tomando parte en dos juegos dentro de uno.

El realismo de las imágenes ha sido conseguido mediante el procesamiento por ordenador de fotos digitales, y como demostración práctica de lo que cuesta el petróleo, Atari, se ha inventado un curioso sistema: el «Steel Talons» funciona por tiempo, determinado por la supuesta cantidad de gasolina que existe en el depósito, que aumenta en función del número de monedas que te gastes. De cualquier modo, todo no depende de la capacidad adquisitiva, si pilotas alocadamente se gastará más rapidamente que si lo haces correctamente y sin brusquedades.

S.E.A.



¡ AHORA VIENE LO BUENO !

TE PRESENTAMOS CINCO PAGINAS CON TODO LO QUE NECESITAS PARA TU ORDENADOR: NOVEDADES, OFERTAS, COMPLEMENTOS...

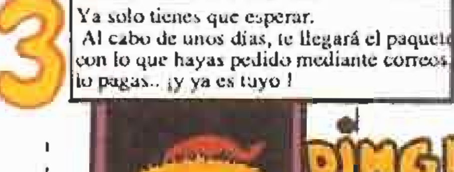
CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR.









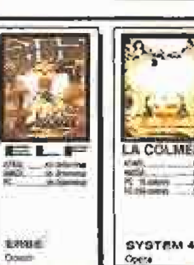


















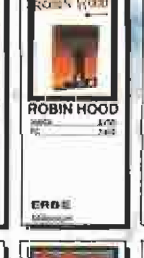


BUILDER LAND · CARMEN SANDIEGO · SHADOW SORCERER · F-14 TOMCAT · BLACK CROWN · ELF · LA COLMENA · BONANZA BROS · ELITE + · MEGA TWINS · SQUASH · PAK SOCCER STARS · COLOSSUS 10 CHESS · PAK DINAMIC 92 · FASCINATION



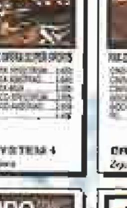
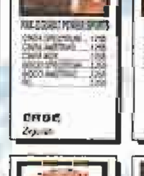









ARACNOFOBIA · DESAFIO TOTAL · DESPERADO 2 · SPACE ACE 2 · DRAKHEN · ROBIN HOOD · STORM MASTER · RUGBY · SIM EARTH · PAK MEGA BOX 1 · PANG · PREDATOR 2



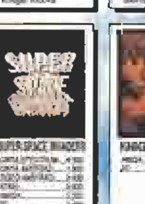

EL GRAN HALCON · STRIP POKER DELUXE · F-16 COMBAT PILOT · TIP OFF · WILD WHEELS · BABY JO · DEATH BRINGER · CISCO HEAT · HEART OF CHINA · PREHISTORIK · PRO TENNIS TOUR 2 · RAILROAD TYCOON · RICK DANGEROUS 2 · ROBOCOP 2

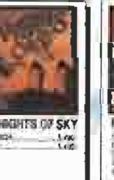








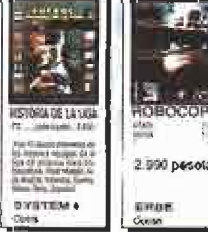









F-29 RETALIATOR · FINAL FIGHT · GAUNTLET 3 · INMORTAL · GOLDEN AXE · HERO QUEST · PIT FIGHTER · RODLAND · KNIGHTS OF SKY · ROBOZONE · SHADOW DANCER · SILENT SERVICE 2 · SIMPSONS














3D CONSTRUCTION KIT · HISTORIA DE LA LIGA · ROBOCOP 3 (2.990 pesetas) · A. D. S. · SUPER MONACO · EPIC · SPACE GUN · TERMINATOR 2 · TEST DRIVE 3 · KING QUEST 5 · LEMMINGS · LINKS · LONE WOLF · LOOM · M1 TANK PLATOON

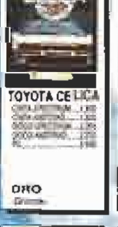













BASEBALL · BATTLE COMMAND · LOTUS TURBO 2 · BLUES BROTHERS · BOXING MANAGER · BUDOKAN · THUNDER HAWKS · TOKI · TORTUGAS NINJA 1 · TORTUGAS NINJA 2 · TOUR DE FRANCIA · TOYOTA CELICA · MANCHESTER UNITED · MANIAC MANSION · MERCS · EL PADRINO 3 (5.490 pesetas) · MYSTICAL



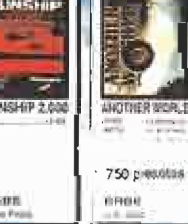




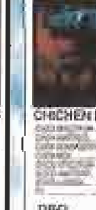


SMASH T.V. · SPACE QUEST 4 · PAK MAX · JET FIGHTER 2 · KICK OFF 2 · TURRICAN 2 · VOLFIELD · WRATH OF THE DEMON · WWF WRESTLING · NAVY SEALS · NIGHT SHIFT · NORTE Y SUR · ALIEN STORM · OUT RUN EUROPA










GUNSHIP 2.000 · ANOTHER WORLD (750 pesetas) · SOLO EN CASA (3.990 pesetas) · HOOK · GOBLIIINS · RISKY WOODS · CHICHEN ITZA · PAK MEGABOX 2 · PAK EXITOS PC 2 · BATTLE ISLE · HEIMDALL

¡ATENCION!

OFERTAS EN CINTAS

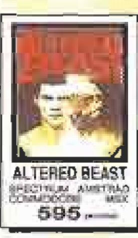
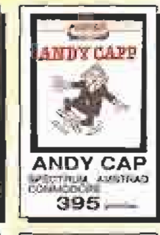
VALIDAS PARA ORDENADORES SPECTRUM, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 Y MSX

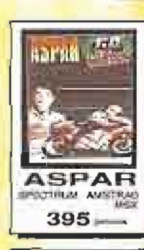






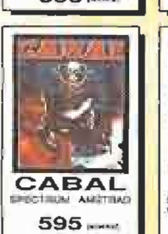


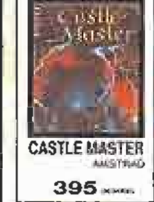



4 SOCCER	COMMODORE	395 pesetas
ACE 2088	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
ACROJET	AMSTRAD	595 pesetas
ACTION FIGHTER	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
ACTION SERVICE	AMSTRAD	395 pesetas
ADIDAS FUTBOL	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
ADIDAS TENIS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
AFTER THE WAR	SPECTRUM	395 pesetas
ALTERED BEAST	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
ANDY CAP	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
ARMY MOVES	COMMODORE MSX	395 pesetas
ASPAR	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
AUSTRALIAN GAMES	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas

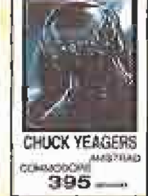






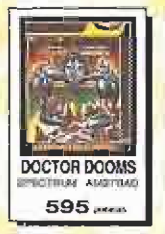



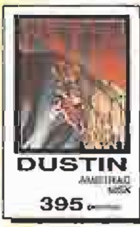




BUITRE 1	MSX	395 pesetas
BUITRE 2	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
CABAL	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
CALIFORNIA GAMES	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
CAPITAN BLOOD	COMMODORE	395 pesetas
CAPITAN SEVILLA	AMSTRAD MSX	395 pesetas
CAPITAN TRUENO	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
CARLOS SAINZ	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
CASTLE MASTER	AMSTRAD	395 pesetas
CAZAFANTASMAS 2	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
CHAIN REACTION	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
CHASE H.Q. 1	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
CHUCK YEAGERS	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas





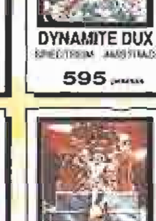


GRATIS

HASTA 4 CINTAS GRATIS




Pide 2 cintas y recibiras 1 cinta gratis.
Pide 4 cintas y recibiras 2 cintas gratis.
Pide 6 cintas y recibiras 3 cintas gratis.
Pide 8 cintas y recibiras 4 cintas gratis.

DOBLE DRAGON 1	COMMODORE	595 pesetas
DOBLE DRAGON 2	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
DOCTOR DOOMS	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
DRAGONNINJA	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
DUSTIN	AMSTRAD MSX	395 pesetas
DYNAMIC DUO	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
DYNAMITE DUX	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
DYNASTY WARS	SPECTRUM COMMODORE	595 pesetas
E MOTION	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
EARTHLIGHT	SPECTRUM	395 pesetas







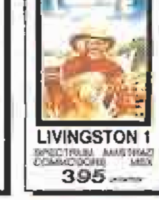



GALAXY FORCE	AMSTRAD	395 pesetas
GAME OVER	AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
GAUNTLET 1	COMMODORE	395 pesetas
GEMINI WING	COMMODORE	395 pesetas
GENGHIS KAN	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
GHOTIK	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
GHOULS AND GHOSTS	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
GOLPE EN LA P. CHINA	COMMODORE	395 pesetas
GONALEZ	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
GOODY	MSX	395 pesetas

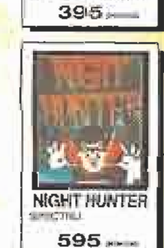






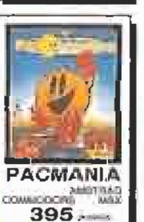



HYDRA	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
INDIANA JONES	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
INTOCABLES	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
ITALIA 90	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
JET BIKE	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
KARATEKA	SPECTRUM	595 pesetas
KICK OFF 1	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
KLAX	COMMODORE	395 pesetas
LA ESPIA QUE ME AMO	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
LASER SQUAD	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
LAST MISION	AMSTRAD	395 pesetas
LINE OF FIRE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
LIVINGSTON 1	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas

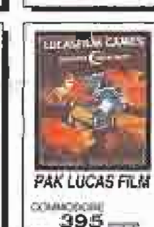




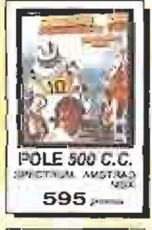




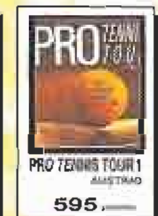
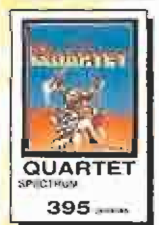
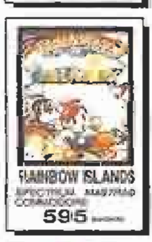





NIGHT HUNTER	SPECTRU	595 pesetas
NIGHT RIDER	COMMODORE	595 pesetas
NINJA SPIRIT	AMSTRAD	395 pesetas
NONAMED	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
NOSFERATU	SPECTRUM	395 pesetas
OP. THUNDERBOLT	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
PACLAND	COMMODORE	595 pesetas
PACMANIA	AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
PAK DINAMIC 90	AMSTRAD	595 pesetas
PAK GAMES SUMMER	AMSTRAD	595 pesetas
PAK LO MEJOR	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
PAK LUCAS FILM	COMMODORE	395 pesetas
PAK METAL ACTION	AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas





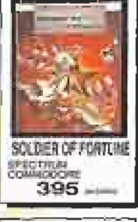


POGOTRON	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
POLE 500 C.C.	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
POLI DIAZ	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
POWERDRIFT	AMSTRAD	595 pesetas
POWERPLAY	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
PREDATOR 1	COMMODORE	395 pesetas
PRO TENNIS TOUR 1	AMSTRAD	595 pesetas
QUARTET	SPECTRUM	395 pesetas
RAINBOW ISLANDS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
RAMBO	AMSTRAD	595 pesetas
RAZAS DE NOCHE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
RESCATE EN EL GOLFO	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
REX HARD	SPECTRUM MSX	395 pesetas














SIR WOOD	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
SITO PONS	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
SKATEBALL	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
SKULL AND CROSSBONES	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
SKY RUNNER	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
SLAP FIGHT	AMSTRAD	395 pesetas
SOL NEGRO	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
SOLDIER OF FORTUNE	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
SONIC BOOM	AMSTRAD	395 pesetas
SOVIET	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
SPACE HARRIER 2	COMMODORE	395 pesetas
SPITTING IMAGES	SPECTRUM	395 pesetas
START CONTROL	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas





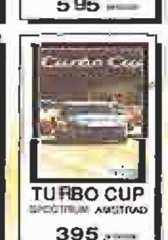


STRATEGO	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
STRIDER 1	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
STRIDER 2	SPECTRUM COMMODORE	595 pesetas
STRIP POKER 2	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
SUBBUTEO	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
SUPER SKRAMBLE	COMMODORE	395 pesetas
SUPER TRUX	COMMODORE	395 pesetas
SUPER SPRINT 2	COMMODORE	395 pesetas
SUPER WONDER BOY	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
SUPERMAN	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
SWIV	SPECTRUM COMMODORE MSX	395 pesetas
TARGET RENEGADE	AMSTRAD	595 pesetas
TEMPLOS SAGRADOS	AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas

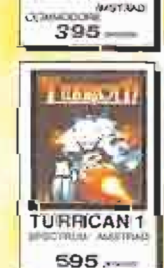






TERRAMEX	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
TEST DRIVE 2	COMMODORE	395 pesetas
TETRIS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
THE CYCLES	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
THUNDERBLADE	AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
TIGER ROAD	AMSTRAD	595 pesetas
TIME MACHINE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
TIME SCANNER	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
TINTIN	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
TOOBIN	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
TRIVIAL PURSUIT	COMMODORE	595 pesetas
TURBO OUT RUN	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
TURBO CUP	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas

















TURRICAN 1	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
U.N. SQUADRON	COMMODORE	595 pesetas
ULISES	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
VIAJE AL CENTRO...	SPECTRUM	395 pesetas
VIRUS	SPECTRUM	395 pesetas
VIVE Y DEJA MORIR	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
VOLLEYBALL SIM.	AMSTRAD	395 pesetas
WANDERER 3D	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
WEC LE MANS	COMMODORE	395 pesetas
X OUT	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
XEVIOUS	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
XYBOTS	SPECTRUM	395 pesetas
ZONE TROOPER	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas

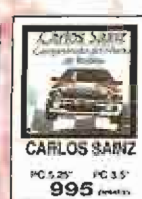
¡ATENCION!

OFERTAS EN DISCO

VALIDAS PARA ORDENADORES DE 16 BITS...

ATARI ST, AMIGA Y PC



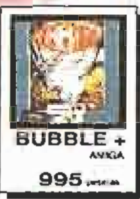
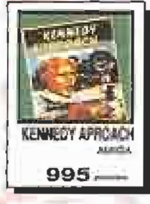

CALIFORNIA GAMES 1 — PC 5.25" PC 3.5" — 995
CAPITAN BLOOD — ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 495
CAPITAN TRUENO — PC 5.25" PC 3.5" — 995
CARLOS SAINZ — PC 5.25" PC 3.5" — 995
CASTLE MASTER — PC 3.5" — 995





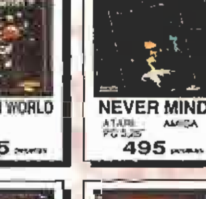

ESKIMO GAMES — ATARI AMIGA — 495
EXTERMINATOR — ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995
FIRE POWER — AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995
SWITCHBLADE — ATARI AMIGA — 995
FULL METAL PLANET — PC 5.25" — 495



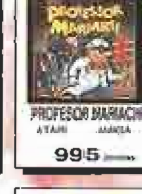
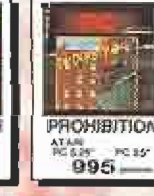
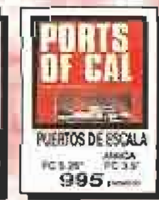



ITALIA 90 — PC 5.25" PC 3.5" — 995
JACK NICKLAUS — PC 5.25" PC 3.5" — 995
JUPITER MASTERDRIVE — ATARI AMIGA — 995
BUBBLE + — AMIGA — 995
KENNEDY APROACH — AMIGA — 995






NARCOPOLICE — AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995
NAVY MOVES — PC 5.25" PC 3.5" — 995
NEATHER WORLD — ATARI PC 5.25" — 495
NEVER MIND — ATARI AMIGA PC 5.25" — 495
OPERATION NEPTUNE — PC 3.5" — 995

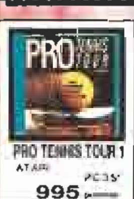
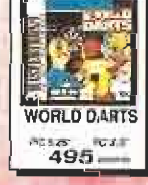
POWER BOAT — PC 3.5" — 995
POWER DRIFT — PC 5.25" PC 3.5" — 995
PROFESOR MARIACHI — ATARI AMIGA — 995
PROHIBITION — ATARI PC 5.25" PC 3.5" — 995
PUERTOS DE ESCALA — PC 5.25" PC 3.5" — 995



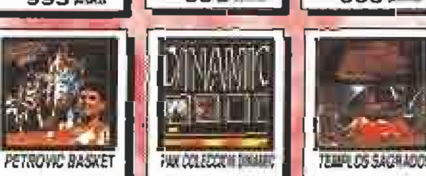



SITO PONS — PC 5.25" PC 3.5" — 995
SKULL AND CROSSBONES — ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995
SOL NEGRO — PC 5.25" PC 3.5" — 995
SOVIET — PC 5.25" PC 3.5" — 995
START CONTROL — AMIGA — 995



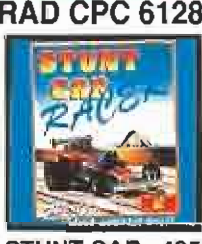
TOYOTTES — AMIGA — 995
LANCASTER — ATARI AMIGA — 995
ULISES — PC 5.25" PC 3.5" — 995
PRO TENNIS TOUR 1 — ATARI PC 3.5" — 995
WORLD DARTS — PC 5.25" PC 3.5" — 495





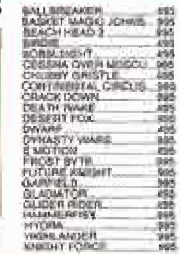
MAD MIX GAME 1 — PC 3.5" — 995
PETROVIC BASKET — PC 3.5" — 995
PAK COLECCION DINAMIC — PC 5.25" PC 3.5" — 2.495
TEMPLOS SAGRADOS — PC 3.5" — 995
FUTBOL MANAGER 2 — PC 5.25" PC 3.5" — 1.495

DISCOS AMSTRAD CPC 6128

E MOTION...495 STUNT CAR...495

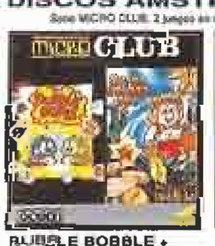
DISCOS AMSTRAD CPC 6128



BUBBLE BOBBLE + SUPER WONDER BOY

BATMAN + ROBOCOP

DISCOS SPECTRUM +3




HAMMERBOY

DISCOS Y CARTUCHOS PARA MSX





PAK 8 EXITOS DINAMIC EN DISCO PARA MSX

GAME BOY



CONSOLA GAME BOY

Incluye:

- Consola GAME BOY de NINTENDO
- Cartucho del juego TETRIS
- Cable para dos jugadores
- Auriculares stereo
- Pilas gratis (cuatro)

13.900



ILUMINACION NOCTURNA

2.100



ADAPTADOR RED + BATERIA RECARGA

5.700



MALETA DE TRANSPORTE

2.100



LIGHT BOY

3.900



ALTAVOCES AMPLIFICADORES

2.100



ADAPTADOR DE RED

Para conectar la GAME BOY a la red eléctrica. 1.995

CONECTOR A MECHERO COCHE

Para conectar la GAME BOY a mechero de coche. 1.995

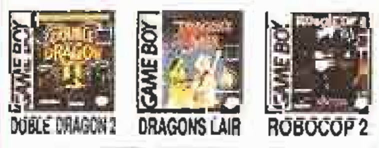
BOLSA DE TRANSPORTE

Para llevar o guardar hasta 12 cartuchos. 1.995

LUPA DE AUMENTO

Para ver la pantalla más grande y más clara. 1.700

CARTUCHOS DISPONIBLES

DOUBLE DRAGON 2 DRAGONS LAIR ROBOCOP 2



ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS



MODULADOR DE TELEVISION

Valido para los Amstrad CPC con monitor verde. Permite conectar directamente el ordenador a una televisión en color, para poder disfrutar sobre todo de gráficos y colores en los juegos, cosa complicada de lograr en un monitor verde.

11.250



CABLE PARA DOS JOYSTICKS

2.995



CABLE DE AUDIO PARA CONEXION DE CASETTE

Hay cable de audio para 3 tipos de ordenador: Spectrum, Amstrad CPC y MSX.

1.300



INTERFAZ DE JOYSTICK

2.495



CONVERTIDOR EN TELEVISION

VARIOS



TARJETA PARA 2 JOYSTICKS PC

3.500



DISCOS VIRGENES NASHUA DE 5.25"

VER

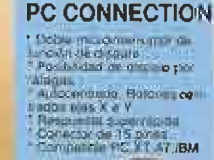
DISCOS VIRGENES NASHUA DE 3.5"

VER



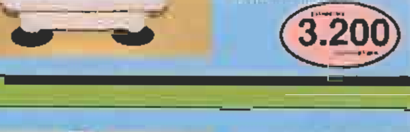
DISKETTERA ARCHIVADOR 5.25"

1.590

DISKETTERA ARCHIVADOR 3.5"

1.590



GAME CARD

3.500

JOYSTICK PC CONNECTION

3.200



JOYSTICK SUPERBOARD

3.900



JOYSTICK JUNIOR

1.100



JOYSTICK JET FIGHTER

3.300



JOYSTICK M 5

3.900

Disfruta con Larry, el soltero más famoso en el mundo de los ordenadores

"Puede que la vida de Larry sea más interesante que la tuya..." - ROLLING STONE Magazine

Leisure Suit LARRY 1 In the Land of the Lounge Lizards

AVISO
ESTE JUEGO CONTIENE ESCENAS PARA ADULTOS. SE RECOMIENDA GUIA PATERNA

SIERRA®

MCM SOFTWARE

VERSION VGA 256 COLORES
También disponible en: EGA / TANDY 16 COLORES

LA PIRATERIA ES DELITO

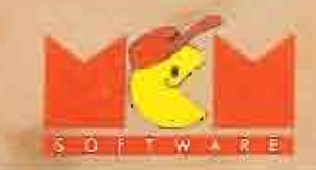
Conviértete en el adorable necio de Larry durante una apasionante noche. Beberás, jugarás, y si tienes buena mano, puede que incluso conozcas a la chica (o chicas) de tus sueños.

Leisure Suit Larry es una divertida aventura para adultos. El objeto del juego es hacer que Larry pierda su timidez y su... ejem, bueno, ya sabéis a que nos estamos refiriendo.

Esta nueva y completamente re-ilustrada versión del juego Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, se ha realizado para la nueva generación de ordenadores.

Este juego, leyenda viva de las aventuras gráficas, ahora está disponible en una versión mucho más vistosa y sencilla de manejar y completamente traducido al castellano.

NOTA: Las versiones de 16 y 256 colores se venden por separado.
PANTALLAS VGA 256 COLORES



SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEFONO: 458 16 58